

**PENGARUH STRATEGI BERMAIN PERAN DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM KELAS VI DI MIS AL-MANAR TEMBUNG**

Oleh

MUHAMMAD ALI HASIBUAN

10 PEDI 1803

Program Studi

PENDIDIKAN ISLAM



**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2014**

ABSTRAK

Nama : Muhammad Ali Hasibuan.

Judul : Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran dan Motivasi Belajar siswa terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam di MIS Al-Manar tembung Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Perbedaan hasil belajar SKI siswa antara siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dengan siswa yang diajar dengan strategi konvensional. (2) Perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik. (3) Ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MIS Al-Manar Tembung Medan. Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling* dengan teknik undian. Sampel penelitian berjumlah 63 orang dimana 30 orang siswa sebagai kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan strategi bermain peran dan 33 orang siswa sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan strategi konvensional.

Instrumen penelitian dengan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda 32 item soal, serta untuk menentukan motivasi belajar siswa dengan menggunakan angket motivasi belajar yang dikembangkan oleh peneliti sendiri dengan mengacu pada instrumen. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Untuk menguji data statistik inferensial digunakan ANAVA dua jalur. Sebelum ANAVA dua jalur digunakan terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis

data yaitu uji normalitas dengan uji *chi square* dan uji homogenitas varians dengan uji Barlett pada taraf signifikansi 5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan antara hasil belajar pendidikan sejarah kebudayaan islam yang diajar dengan strategi bermain peran dengan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam yang diajar dengan strategi konvensional, (2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik, (3) Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Name : Muhammad Ali Hasibuan

Title : The Influence Role Playing Strategy and learning motivation on the subjects study result of cultural history of Islam at Tembung Medan Primary School Al-Manar.

This research intends to find out : (1) The difference between cultural history of islamic subject study result of students taught using Role Playing Strategy and students taught using conventional strategy, (2) The distinction in Islamic Religion Education subject study result of students possessing extrinsic and intrinsic motivation to learn, and (3) The interaction between Role Playing strategy and student learning motivation on student cultural history of islamic Education subject study result.

The population of this research consisted of the entire grade VI students of primary school Almanar. Sample were drawn using cluster random sampling with lottery technique. 63 students were chosen as samples, with 30 experimental group students taught using role playing strategy while 33 control group students taught using conventional strategy.

Utilizing multiple choice study result test as research instrument, 32 question items were presented to student. To determine the students' motivation to use the motivation questionnaire developed by the researchers self by reference to instruments. Inferential statistic data was tested using two track ANAVA in which a previous data analysis requirement test consisting of normality and

liliefors tests with variance homogeneity and 5% significant degree Barlett tests was performed.

The research result showed that : (1) There is a difference between cultural history islamic Subject study result of student taught using role palaying strategy and student taught using conventional strategy, (2) There is a difference of cultural history islamic subject study result among students possessing extrinsic and intrinsic motivation to learn, and (3) There is interaction between learning strategy and learning motivasi on student cultural history islamic subject study result.

الاسم : محمد على هاسبوان

موضوع الرسالة : تأثير استراتيجية لعب دور و تشجيع رغبة التلاميذ في التعلم إزاء نتائج الامتحان لمادة تاريخ الإسلام في المدرسة الابتدائية الأهلية " المنار بتبونج – ميدان "

تهدف هذا البحث إلى معرفة الأمور الآتية : (1) الفرق بين نتائج تعلم التلاميذ التي تم تدريسه من خلال استراتيجية لعب الدور و نتائج تعلمهم من خلال استراتيجية تقليدية. (2) الفرق بين نتائج تعلم التلاميذ ذوى رغبة في التعلم خارجيا و جوهريا, (3) التعامل بين استراتيجية لعب الدور و ترغيب التلاميذ في التعلم إزاء نتائج الامتحان. كان البحث يقتصر على جميع التلاميذ للسنة السادسة في المدرسة الابتدائية الأهلية بتبونج – ميدان. وأما تقنية أخذ العينات في هذا البحث هو تقنية أخذ العينات العشوائية بالقرعة. كان عدد العينات في البحث ثلاثة وستين تلميذا. ثلاثون تلميذا يشاركون التعلم باستراتيجية لعب الدور وثلاثة وثلاثون تلميذا يشاركون التعلم باستراتيجية تقليدية. لمعرفة نتائج التعلم وضع الباحث أسئلة اختيارية في اثنين وثلاثين بندا ولتحديد دوافع تعلم التلاميذ وضع الباحث صك دوافع التلاميذ بالرجوع إلى أداة البحث. وأما اختبار الإحصائيات المستخدمة في هذا البحث هو الإحصاء الوصفي. لاختبار الإحصاء الاستدلالي استخدم الباحث أنوفا (ANAVA) ذات بطرقتين. قبل استخدام أنوفا (ANAVA) ذات بطرقتين بدأ الباحث اختبار متطلبات تحليل البيانات يعنى اختبار لطبيعتها و اختبار التجانس على مستوى كبيرة 5%

نتائج البحث على الأمور الآتية (1) وجود الفرق بين نتائج تعلم التلاميذ التي تم تدريسه من خلال استراتيجية لعب الدور و نتائج تعلمهم من خلال استراتيجية تقليدية, (2) وجود الفرق بين نتائج تعلم التلاميذ ذوى رغبة في التعلم خارجيا و جوهريا, (3) وجود التعامل بين استراتيجية لعب الدور و ترغيب التلاميذ في التعلم إزاء نتائج الامتحان في مادة تاريخ الإسلام.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Selanjutnya salawat dan salam disampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang sempurna bagi manusia.

Penulis tesis ini beri judul : Pengaruh Strategi Bermain Peran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MIS Al-Manar Tembung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis memohon kritik dan saran dari para pembaca demi kesempurnaannya.

Dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, masing-masing kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Nawir Yuslem, MA Direktur Program Pascasarjana IAIN-SU beserta segenap pegawai teknis administratif yang telah membangun spirit penulis untuk menyelesaikan perkuliahan sesuai dengan waktunya, demikian pula Ketua Program Studi Pendidikan Islam.
2. Bapak Prof. Dr. Abd. Mukti, MA selaku pembimbing I, yang telah mengarahkan penulis dalam penyelesaian tesis ini.
3. Bapak Dr. Wahyudin Nur Nst, M.Ag selaku pembimbing II, yang juga telah membimbing dan mengarahkan penulisan tesis ini hingga selesai.
4. Kepada Kepala MIS Al-Manar Tembung Medan yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
5. Khusus kepada orangtua dan mertua saya serta istri yang tercinta Rochaila Aulia, SST, yang telah memotivasi dan bersusah payah memberikan dorongan dan motivasi serta bantuan baik moril maupun spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan.
6. Untuk Seluruh sahabat-sahabat perkuliahan seperjuangan PEDI A stambuk 2010 yang telah memberikan bantuan moril kepada penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga tesis ini dapat berguna bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalam.

Medan,

2013

Penulis

Muhammad Ali

hasibuan

TRANSLITERASI

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian lagi dilambangkan dengan tanda, dan sebagian yang lain lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasi dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Sai	z	Zet

س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	-

ف	Fa	f	-
ق	Qaf	q	-
ك	Kaf	k	-
ل	Lam	l	-
م	Mim	m	-
ن	Nun	n	-
و	Wawu	w	-
ه	Ha	h	-
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	Ya'	y	-

2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau *harkat*, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Gabungan huruf	Nama
—	<i>fathah</i>	a	A
—	<i>Kasrah</i>	i	I
—	<i>dammah</i>	u	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara *harkat* dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan huruf	Nama	Gabungan	Nama
ي —	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
و —	<i>Fathah dan waw</i>	au	a dan u

Contoh:

majdar : مصدر

zūkira : نكر

yaẓhab : يذهب

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
ا	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya</i>	ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	I dan garis di

			atas
و	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

d. *Ta marbū'ah*

Transliterasi untuk *ta marbū'ah* ada dua:

1). *ta marbū'ah* hidup

Ta marbū'ah yang hidup atau mendapat *harkat fatah, kasrah* dan *dammah*, transliterasinya (t).

2). *Ta marbū'ah* mati

Ta marbū'ah yang mati yang mendapat *harkat sukun*, transliterasinya adalah (h)

3). Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbū'ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbū'ah* itu ditransliterasikan dengan ha (h)

Contoh:

<i>Zakat</i>	: زكاة
<i>al-Mad³nah al Munawwarah</i>	: المدينة المنورة
<i>Talhah</i>	: طلحة

e. *Syaddah (tasyd³d)*

Syaddah atau *tasydid* yang pada tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, dalam transliterasi ini tanda *tasydid* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

jaḥḥā : جَاحَاح

nazzala : نَزَلَ

al-birr : الْبِرَّ

f. Kata Sandang

kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: *ʾ*, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1) Kata sandang diikuti oleh huruf *syamsiah*

Kata sandang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf (I) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2) Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*

kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

al-manhaj : الْمَنْهَج

al-shaih : الصَّحِيح

g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa *hamzah* ditransliterasikan dengan apostrof namun, itu hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata.

Bila *hamzah* terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

contoh:

تاخذون : *ta'khuzūn*

النوء : *al-nau'*

H. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* (kata benda) maupun *huruf*, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau *harkat* yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وان الله لهم خير الرازقين : *Wa innallaha lahua khair al-raziqin*

وان الله لهم خير الرازقين : *Wa innallaha lahua khairurraziqin*

فاوفوا الكيلو الميزان : *Fa aufū al-kaila wa al-mizana*

فاوفوا الكيلو الميزان : *Fa auful-kaila wal-mizana*

ابراهيم الخليل : *Ibrahim m al-Khalil*

ابراهيم الخليل : *Ibrahim m al-Khalil*

i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu

didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan

Contoh:

Nasrun minnallahi wa fathun qarib

j. *Tajwid*

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu *tajwid*. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan ilmu *tajwid*.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	
TRANSLITERASI	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Materi Pembelajaran Pendidikan SKI	11
B. Strategi Bermain Peran.....	21
C. Strategi Konvensional	30
D. Motivasi Belajar	33
E. Hasil Belajar SKI.....	43
F. Kompetensi belajar SKI	51
G. Kerangka Berpikir	53
H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	54
I. Pengajuan Hipotesis	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	56
B. Populasi dan Sampel	56
C. Metode Penelitian	57
D. Rancangan dan Desain Penelitian.....	57
E. Variabel dan Defenisi Operasional Penelitian	58

F. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	60
H. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	63
I. Hasil Uji Coba Instrumen.....	63
J. Teknik Analisa Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	65
A. Hasil Penelitian.....	65
B. Pengujian Persyaratan Analisis	79
1. Uji Normalitas	79
2. Uji Homogenitas.....	80
3. Uji Hipotesis.....	81
C. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian.....	84
D. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Implikasi	94
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	xi

DAFTAR TABEL

			Halaman
Tabel	I	Motivasi belajar dalam kerangka rekayasa.....	38
Tabel	II	Tujuan Instruksional	48
Tabel	III	Standar kompetensi semester I	52
Tabel	IV	Standar kompetensi semester II.....	53
Tabel	V	Disain faktorial	57
Tabel	VI	Kisi-kisi Instrumen motivasi belajar.....	61
Tabel	VII	Kisi-kisi Hasil Belajar SKI	62
Tabel	VIII	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi bermain peran	65
Tabel	IX	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi konvensional	67
Tabel	X	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar yang memiliki motivasi ekstrinsik	68
Tabel	XI	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar yang memiliki motivasi instrinsik.....	69
Tabel	XII	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi ekstrinsik.....	71
Tabel	XIII	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi instrinsik	73
Tabel	XIV	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi ekstrinsik	75
Tabel	XV	Distribusi hasil belajar SKI yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi instrinsik	77
Tabel	XVI	Uji Normalitas.....	79
Tabel	XVII	Uji Homogenitas.....	80
Tabel	XVIII	Pengujian Hipotesis.....	81

DAFTAR GAMBAR

			Halaman
Gambar	I	Histogram hasil belajar dengan strategi bermain peran.....	
		66	
Gambar	II	Histogram hasil belajar dengan strategi konvensional	
		68	
Gambar	III	Histogram hasil belajar yang memiliki motivasi ekstrinsik ...	
		69	
Gambar	IV	Histogram hasil belajar yang memiliki motivasi instrinsik....	
		71	
Gambar	V	Histogram hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki ekstrinsik	
		73	
Gambar	VI	Histogram hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki instrinsik	
		75	
Gambar	VII	Histogram hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki ekstrinsik	
		77	
Gambar	VIII	Histogram hasil belajar yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki instrinsik	
		79	
Gambar	IX	Foto dokumentasi	
		150	

DAFTAR LAMPIRAN

			Halaman
Lampiran	I	Silabus	
			xi
Lampiran	II	Pelaksanaan Pembelajaran	
			xxxiii
Lampiran	III	Instrumen Motivasi belajar	xli
Lampiran	IV	Tes Hasil belajar	
			xliii
Lampiran	V	Uji Validitas motivasi belajar	
			xlvi
Lampiran	VI	Uji Validitas Hasil belajar	
			xlix
Lampiran	VII	Perhitungan hasil instrumen	
			l
Lampiran	VIII	Perhitungan realibilitas tes motivasi belajar dan tes hasil belajar SKI.....	
			li
Lampiran	IX	Perhitungan taraf kesukaran tes hasil belajar.....	
			lii
Lampiran	X	Perhitungan daya pembeda	
			liii
Lampiran	XI	Data keseluruhan	
			liv
Lampiran	XII	Uji Normalitas	
			lv
Lampiran	XIII	Deskriptif Statistic	
			lv
Lampiran	XIV	Uji Homogenitas	
			lvi

Lampiran	XV	Analisis Varians.....
		lvi
Lampiran	XVI	Rentang perolehan nilai
		lviii
Lampiran	XVII	Strategi bermain peran.....
		lviii
Lampiran	XVIII	Strategi Konvensional.....
		lix
Lampiran	XIX	Uji Scheffe
		lx

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara strategi bermain peran dan motivasi belajar siswa dalam memberikan pengaruh terhadap interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa, maka dilakukan uji Scheffe, sehingga interaksi tersebut dapat diperiksa berdasarkan pasangan rata-rata dari skor hasil belajar. Perhitungan uji Scheffe dilakukan dengan *Microsoft Excel*. Hasil ringkasan perhitungan uji Scheffe lampiran 18.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi instrinsik (24.11). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 8.65 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

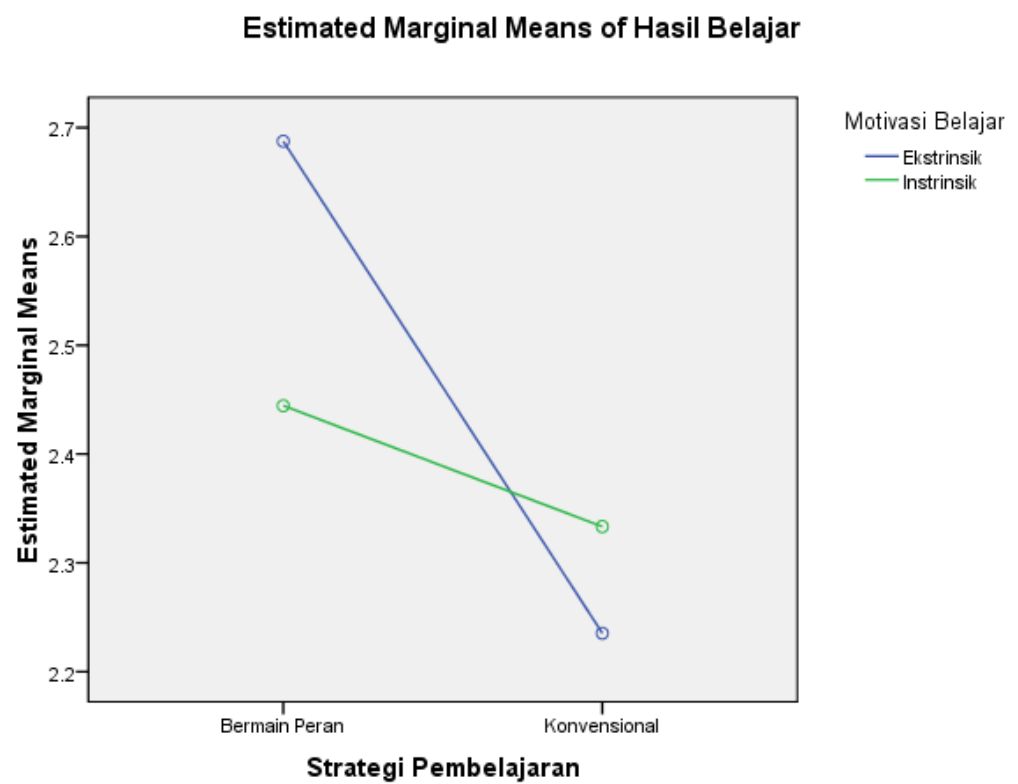
Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (18.58). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 4.45 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan

strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar intrinsik (20.00). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 6.54 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar intrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar intrinsik (24.11) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar intrinsik (20.00). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 7.65 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar intrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar intrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar intrinsik (24.11) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (18.58). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 6.75 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar intrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik. Untuk melihat interaksi antara strategi pembelajaran bermain peran dan konvensional dengan motivasi belajar dapat dilihat pada gambar 19.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ali Hasibuan
Nim : 10 PEDI 1803
Tempat/ Tanggal Lahir : Hutabaru / 24 Oktober 1980
Pekerjaan : Guru SD Negeri 060913 Medan
Alamat : Jl. W Iskandar no 60 G Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tesis yang berjudul “**Pengaruh Strategi Bermain Peran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di MIS Al-Manar Tembung**” benar-benar karya asli saya kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan sepenuhnya.

Medan, April 2014
Yang membuat pernyataan

Muhammad Ali Hasibuan

PERSETUJUAN

Tesis Berjudul:

**PENGARUH STRATEGI BERMAIN PERAN DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM KELAS VI DI MIS AL-MANAR TEMBUNG**

Oleh:

MUHAMMAD ALI HASIBUAN

NIM.10 PEDI 1803

Dapat Disetujui Disyahkan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh
Gelara Magister pada Program Studi Pendidikan Islam
Pascasarjana IAIN Sumatera-Utara Medan

Medan, April 2014

Pemimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Abd. Mukti, MA
Nip.19591001 198603 1 002

Dr. Wahyudin Nur Nst, M.Ag
Nip.19700427 199503 1 002

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan bagi perkembangan dan pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada bagaimana bangsa tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dalam hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat terutama kepada peserta didik.

Pendidikan merupakan bagian yang inheren dalam kehidupan manusia. Dan, manusia hanya dapat dimanusiakan melalui proses pendidikan. Karena hal itulah, maka pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat vital dalam kelangsungan hidup manusia. Tak terkecuali pendidikan Islam, yang dalam sejarah perjalanannya memiliki berbagai dinamika. Eksistensi pendidikan Islam senyatanya telah membuat kita terperangah dengan berbagai dinamika dan perubahan yang ada.

Pendidikan suatu proses dimana dapat mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat. Pertumbuhan dan perkembangan siswa tergantung pada dua unsur yang saling mempengaruhi, yakni bakat yang telah dimiliki oleh siswa sejak lahir akan tumbuh dan berkembang dalam pengaruh lingkungan.¹

Berbagai perubahan dan perkembangan dalam pendidikan itu sepatutnya membuat kita senantiasa terpacu untuk mengkaji dan meningkatkan lagi kualitas diri, demi peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan Islam di Indonesia. Telah lazim diketahui, keberadaan pendidikan Islam di Indonesia banyak diwarnai perubahan, sejalan dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada.

¹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. XI (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 79

Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses pengajaran, memberikan motivasi kepada guru dan siswa, disamping itu memberikan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam rangka memilih dan menentukan metode mengajar. Tujuan pendidikan yang mendasari strategi ini untuk menambahkan rasa percaya diri dan kemampuan pelajar melalui partisipasi aktif dan untuk menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.²

Strategi pembelajaran yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran ada beberapa konsep yang perlu diketahui yaitu menyangkut strategi, metode, dan teknik.

Dalam hal ini, guru memegang peranan yang sangat penting terhadap berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Peranan guru sebagai manajer dalam kegiatan belajar di kelas sudah lama diakui sebagai salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru sebagai tenaga profesional, dituntut tidak hanya mampu mengelola pembelajaran saja tetapi juga harus mampu mengelola kelas, yaitu menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal bagi tercapainya tujuan pengajaran.

Seorang guru merupakan kunci sukses dalam peningkatan mutu pendidikan yang dapat mengarahkan, mengatur, bertanggung jawab dan dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas.

Dalam kehidupan nyata, setiap pengajar mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan peserta didik. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Dalam mengajar sangatlah penting bagi pengajar untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan.

²Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran (menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif)*, Cet. VII (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h. 2

Dalam hal ini pengajar mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi peserta didik dan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan peserta didik tersebut.³

Untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang baik bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, hal ini sangat membutuhkan keterampilan, latihan-latihan, pengalaman, mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan aktifitas proses belajar mengajar. Seorang guru juga harus memiliki keterampilan dalam menentukan berbagai macam metode mengajar dan lain sebagainya.

Banyak guru yang mampu menguasai materi pelajaran, namun selalu terbentur dalam menyajikan materi tersebut. Kenyataan ini bukan menjadi rahasia umum lagi di lembaga-lembaga pendidikan. Seharusnya untuk menyajikan materi pembelajaran seorang guru dituntut memiliki kemampuan profesional yang antara lain : penguasaan materi pembelajaran, strategi, perencanaan, metode, teknik, media, dan pendekatan-pendekatan agar materi yang akan disampaikan benar-benar dapat diterima sekaligus dapat dipahami oleh siswa.

Salah satu komponen penting untuk mencapai keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuan adalah ketepatan menentukan strategi pembelajaran, sebab tidak mungkin materi pendidikan dapat diterima dengan baik kecuali disampaikan dengan strategi suatu materi pelajaran tidak akan berproses secara efisien dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar menuju tujuan pendidikan, sebab strategi adalah ibarat kompas bagi nahkoda kapal.

Guru profesional dalam proses belajar mengajar harus lebih memperhatikan apa yang lebih disukai siswa, apa yang tidak disukai siswa, yang membantu siswa belajar, dan yang menghambat siswa belajar.

Selain itu strategi yang digunakan juga harus memaksimalkan potensi siswa dengan memperhatikan keunikan setiap siswa baik motivasi belajar, kecerdasan dominannya, gaya belajarnya, dan faktor-faktor lain yang mampu menunjang proses belajar mengajar dikelas.

³Zahroh, *Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Menyimak Berbicara*. Cet. III (Malang : Asah Asih Asuh, 2010), h. 55

Salah satu strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah pembelajaran bermain peran. Pembelajaran bermain peran berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajarannya yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran bermain peran.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Juli 2012 di MIS Al Manar Tembung pada siswa kelas VI, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI), guru belum menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktivitas. Kecenderungan guru yang masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dalam penyampaian materi pelajaran. Beberapa kelemahan yang terjadi pada saat pembelajaran dengan metode tersebut di antaranya:

- 1) mendorong siswa menjadi ramai dan malas belajar karena hanya berperan sebagai pendengar saja,
- 2) pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, tidak semua siswa memperhatikan, hanya sebagian kecil siswa saja yang mau memperhatikan sedangkan yang lainnya asyik dengan kegiatan mereka, misalnya berbicara sendiri dengan temannya, bermain dengan teman se mejanya, membaca buku lain selain buku pelajaran bahkan ada siswa yang sampai mengantuk sehingga mereka tidak paham tentang apa yang telah dijelaskan oleh gurunya,
- 3) ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab, itupun hanya siswa yang mau memperhatikan penjelasan guru,
- 4) siswa kurang aktif, dalam hal ini siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya. Secara keseluruhan dari 40 siswa, hanya 25 % yang bertindak aktif, sedangkan yang lainnya pasif.

Model pembelajaran dengan metode ceramah (strategi konvensional) ini mengakibatkan siswa tidak termotivasi dan menganggap sejarah kebudayaan

islam sebagai pelajaran yang membosankan. Model pembelajaran konvensional didalamnya meliputi berbagai metode yang berpusat pada guru.

Metode-metode tersebut meliputi ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, tapi didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa.

Berdasarkan hasil observasi tersebut faktor penyebab proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) kelas VI dikarenakan faktor siswa sendiri dan faktor guru bidang studi yang nampak kurang semangat. Hal ini disebabkan karena strategi yang digunakan selama ini didominasi oleh metode ceramah saja sehingga akibatnya hasil pendidikan yang kurang memadai. Disini sebelum guru melaksanakan suatu proses pembelajaran, dituntut untuk memahami keadaan siswanya, guru harus mempunyai strategi yang cocok dalam proses mata pelajaran ini. Dimana seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dimana keinginan bermain anak yang masih kuat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah strategi bermain peran.

Bermain peran dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi kooperatif learning karena peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya. Ketergantungan positif tersebut adalah ketergantungan dalam pencapaian tujuan, ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, ketergantungan bahan, ketergantungan peran, dan ketergantungan hadiah. Ketergantungan dalam pencapaian tujuan terjadi karena masing-masing anggota kelompok akan merasa memerlukan temannya dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Dalam bermain peran, tidak ada peran paling penting dan kurang penting karena konteks bermain peran dirancang dengan asas keberimbangan.

Dalam bermain peran dapat pula membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas. Pada waktu bermain peran peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat, dengan cara ini peserta didik dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok / individu.⁴

Bermain peran juga dapat digunakan untuk merangsang kreativitas siswa untuk berekspresi, percaya diri, dan belajar berkomunikasi di depan umum, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan bermain peran tersebut diharapkan dapat membangkitkan kreativitas siswa dan diperoleh pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Dengan bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran, dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu sampai mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/ belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi, jadi yang paling penting bagaimana menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan terus punya keinginan belajar.

Dalam hal ini proses bermain peran dapat meningkatkan keinginan belajar dan kesenangan siswa dalam proses belajar mengajar. Keinginan untuk belajar inilah yang disebut motivasi, karena belajar akan lebih efektif apabila dilakukan pada kondisi yang menyenangkan dan menimbulkan antusiasme. Dengan demikian strategi bermain peran harus dikuasai seorang guru tanpa terkecuali termasuk guru sejarah kebudayaan islam.

⁴Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. XI (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 214

⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. XVII (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h. 73

Proses bermain peran disebut juga pembelajaran secara tim. Disini semua anggota ikut kerja sama saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh tim. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan sosial, mengambil posisi (sikap) terhadap permasalahan tersebut, serta mempertahankan sikap tersebut dengan argumentasi yang relevan dan valid. Model ini juga dapat mengajarkan siswa untuk dapat menerima atau menghargai sikap orang lain terhadap suatu masalah yang mungkin bertentangan dengan sikap yang ada pada dirinya. Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan nilai sejarah kebudayaan islam tersebut guru bisa melakukan startegi pembelajaran bermain peran ini.

Sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu mata pelajaran di madrasah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan mata pelajaran yang wajib di madrasah. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian ummat. Sebab dengan mempelajarinya, generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu. Dari proses itu dapat diambil banyak hikmah, ibrah atau pelajaran, sehingga masyarakat muslim, termasuk siswa siswi madrasah mampu memilih dan memilah mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu.

Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan alat bagi peserta didik untuk mengetahui, memahami, menghayati kebudayaan islam. Untuk merealisasikan hal tersebut maka harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Namun pada kenyataan yang ada dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam belum adanya peningkatan mutu pembelajaran. Pada saat ini, guru hanya mengajar dengan ceramah dan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan kenyataan tersebut diatas, maka strategi pembelajaran dilakukan dengan bermain peran supaya motivasi dan hasil belajar sejarah kebudayaan islam semakin bermutu.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam yang lebih bermakna dengan hasil belajar siswa yang baik, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran. Pada hasil observasi diatas maka guru bisa membuat kegiatan strategi pembelajaran bermain peran dengan bertujuan motivasi belajar siswa lebih meningkat dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Mengingat strategi bermain peran dan motivasi belajar, maka tiga variabel ini perlu dijadikan objek penelitian dan pengujian secara empiris pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di MIS Al-Manar. Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin melihat lebih dalam tiga variabel tersebut, terutama di Madrasah Ibtidaiyah Al Manar, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang strategi bermain peran dan motivasi belajar di MIS Al manar dengan judul ***“Pengaruh Strategi Pembelajaran Bermain Peran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VI di MIS Al-Manar Tembung.”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa, antara lain : Apakah penyebab rendahnya hasil belajar siswa di MIS Al Manar Tembung kelas VI ? Apakah strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran di MIS Al manar Tembung kelas VI selama ini telah tepat dan sistematis? Apakah guru telah merancang proses pembelajaran dengan baik? Bagaimana hasil belajar yang telah dicapai selama ini, dan bagaimanakah hasil belajar nantinya setelah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran? Apakah dengan menggunakan perlakuan yang berbeda pada kelas yang lain, juga akan memberikan hasil belajar yang berbeda pula? Apakah dengan menggunakan strategi bermain peran akan memberikan hasil belajar yang jauh lebih baik dengan hasil belajar strategi konvensional ? Apakah strategi bermain peran cocok dalam penerapan belajar disekolah? Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dengan hasil belajar siswa? Apakah pengaruh suatu strategi pembelajaran SKI

disekolah tidak ada hubungannya dengan karakteristik siswa siswa yang belajar? Karakteristik siswa yang berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar SKI disekolah?

C. Pembatasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang dapat diidentifikasi berkenaan dengan proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam disekolah, penelitian dibatasi pada pengaruh strategi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kaitannya dengan salah satu karakteristik siswa. Penelitian difokuskan pada pengaruh strategi pembelajaran bermain peran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah seperti disebutkan diatas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar SKI siswa antara siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan siswa yang diajar dengan strategi konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik ?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar SKI ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar SKI siswa antara siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dengan siswa yang diajar dengan strategi konvensional.
2. Perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan siswa yang memiliki motivasi instrinsik.
3. Ada tidaknya interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah khasanah pengetahuan dalam bidang prose belajar mengajar dalam kaitan strategi bermain peran dan motivasi belajar.
- b. Dapat dijadikan sebagai kerangka acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian atau dengan variabel lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala Madarasah Ibtidaiyah Al manar sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.
- b. Bagi guru sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembelajaran yang produktif, aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Bagi peminat studi pendidikan khususnya bagi peneliti yang ingin mengungkapkan lebih dalam lagi tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini khususnya di Medan.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Materi Pembelajaran Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah

Secara bahasa, dalam bahasa arab "sejarah" berasal dari kata "syajarah" yang berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut. Dengan demikian, "sejarah" atau "syajarah" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejak penih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut, atau dengan kata lain, sejarah atau "syajarah" adalah catatan detail tentang suatu pohon dan segala sesuatu yang dihasilkannya. Dengan demikian, sejarah dapat di artikan catatan detail dengan lengkap tentang segala sesuatu.

Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya", kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi kehidupan. Kemudian di imbuhkan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudidaya" lalu di singkat menjadi "kebudayaan". Jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu, baik yang sudah ada maupun yang belum ada.

Islam

secara bahasa, islam artinya penyerahan, kepatuhan, atau ketundukan. Namun menurut istilah, islam adalah agama yang di turunkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad Saw. Khususnya dan kepada para nabi lain pada umumnya untuk membimbing umat manusia meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat kelak. Jika ketiga kata di atas "Sejarah, Kebudayaan, dan Islam" digabungkan, maka menjadi "Sejarah Kebudayaan Islam" berangkat dari beberapa definisi di atas dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan "Sejarah Kebudayaan Islam" adalah catatan lengkap tentang segala sesuatu yang di hasilkan oleh umat islam untuk kemaslahatan hidup dan kehidupan manusia.

Pendidikan Agama Islam disekolah meliputi beberapa aspek Al-Quran Hadist, keimanan, akhlak, ibadah/ muamalah dan tarihk. Di madrasah, aspek-aspek tersebut dijadikan sebagai sub-sub mata pelajaran PAI yang meliputi : mata pelajaran Al-Quran hadisth, figih, akidah akhlak, dan sejarah kebudayaan islam. Hubungan antara satu pelajaran dengan pelajaran lain saling berkaitan dan diibaratkan sebagai satu mata rantai.¹

Yang dimaksud dengan sejarah adalah studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.²

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran, penggunaan, pengamatan dan pembiasaan.

Mata pelajaran SKI Madrasah Ibtidaiyah ini meliputi : sejarah Khalifah Abu Bakar as-siddiq, sejarah khalifah Umar Bin Khattab, sejarah khalifah Usman Bin Affan, sejarah khalifah Ali Bin Abi Thalib, sejarah perjuangan tokoh agama islam didaerah. Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada.

Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif.

¹Yunus Mahmud, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Cet. I (Jakarta : Mutiara, 1995), h. 102

²Rahman Hamid, *Pengantar Ilmu Sejarah*. Cet. II (Yogyakarta : Ombak, 2011), h. 78

B. Tujuan dan Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam

1. Tujuan

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam setidaknya memiliki beberapa tujuan anatara lain sebagai berikut :

- a. Peserta didik yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang menyakininya dan merupakan sumber syariah yang besar.
- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotisme dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.
- e. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.

Sejarah merupakan jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, ia merupakan tempat belajar bagi para generasi penerus agar dapat memandang ke masa silam, melihat ke masa kini, dan menatap ke masa depan. Al- Qur'an adalah kitab suci yang merupakan pedoman hidup umat Islam yang telah memerintahkan umatnya untuk memperhatikan sejarah. Beberapa ayat Al- Qur'an dengan jelas memerintahkan hal itu. Di antaranya adalah sebagai berikut.

أَوَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَانُوا أَشَدَّ مِنْهُمْ قُوَّةً

وَأَثَرُوا الْأَرْضَ وَعَمَرُوهَا أَكْثَرَ مِمَّا عَمَرُوهَا وَجَاءَتْهُمْ رُسُلُهُم بِالْبَيِّنَاتِ فَمَا كَانَ اللَّهُ
 ٩: وَلَكِنْ كَانُوا أَنْفُسَهُمْ يَظْلِمُونَ ظَلَمَهُمْ

Artinya :

Dan tidaklah mereka berpergian dimuka bumi lalu melihat bagaimana kesudahan orang-orang sebelum mereka (yang mendustakan rasul)? Orang-orang itu lebih kuat dari mereka (sendiri) dan mereka telah mengolah bumi (tanah) serta memakmurkannya lebih banyak dari apa yang telah mereka makmurkan, dan telah datang kepada mereka rasul-rasul mereka dengan membawa bukti-bukti yang jelas. Maka Allah sama sekali tidak berlaku zalim kepada mereka, tetapi merekalah yang berlaku zalim kepada diri sendiri. (Q.S. Ar-Ruum [30] :9]

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran penting sebagai upaya untuk membentuk watak dan kepribadian ummat. Sebab dengan mempelajarinya, generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu. Dari proses itu dapat diambil banyak hikmah, ibrah atau pelajaran, sehingga masyarakat muslim, termasuk siswa siswi madrasah mampu memilih dan memilah mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa Sejarah dan Kebududayaan Islam merupakan bagian penting dari perjalanan sebuah ummat, bangsa, negara, maupun individu. Di antara pelajaran penting yang dapat diambil dari Sejarah dan Kebudayaan Islam adalah mengambil sesuatu yang baik dari suatu ummat, bangsa dan negara untuk senantiasa dilestarikan dan dikembangkan. Sedangkan terhadap hal-hal yang tidak baik, sedapat mungkin ditinggalkan dan dihindari. Karena melalui Sejarah dan Kebudayaan Islam, kamu dapat mengetahui betapa ummat Islam pernah mencapai suatu kejayaan yang diakui oleh dunia internasional. Pada saat itu banyak orang-orang non Muslim yang belajar kepada ilmuwan Muslim, baik secara langsung maupun tidak. Banyak karya-karya tokoh ilmuwan Muslim yang dipakai sebagai referensi ilmuwan Eropa sampai hampir tujuh abad, misalnya karya Ibnu Sina, al-Ghazali, Ibnu Rusyd, Ibnu Khaldun, Alhawarizmi

dan lain sebagainya. Kejayaan itu tentu tidak dapat dicapai begitu saja, tanpa adanya suatu sebab yaitu usaha maksimal dari para ilmuwan Muslim dan dukungan sarana dan prasarana dari donatur dan birokrat, sebagaimana kejayaan yang pernah dicapai masa Abasiyah periode awal.³

1. Fungsi

Pembelajaran SKI setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut :

a. Fungsi edukatif

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

c. Fungsi transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

2. Sumber Sejarah Islam

Sumber-sumber yang dapat dijadikan alat bukti tentang terjadinya peristiwa sejarah ialah : peninggalan-peninggalan baik yang berbentuk relief-relief, monumen-monumen, manuskrip-manuskrip atau bukti lain yang otentik. Jadi semua peristiwa baru dapat dikatakan sebagai peristiwa sejarah jika dia didukung oleh bukti-bukti sejarah. Cerita, legenda, mitos dan lain-lain yang tidak didukung oleh bukti-bukti sejarah tidaklah bisa dipergunakan sebagai sumber sejarah.⁴

4. Ciri-ciri dan Struktur Kebudayaan Islam

Ciri-ciri kebudayaan Islam antara lain ;

1. Bernafaskan tauhid, karena tauhidlah yang menjadi prinsip pokok ajaran Islam,
2. Hasil buah pikiran dan pengolahannya dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan dan membahagiakan ummat.

³Karim Abdul, *Sejarah Pemikiran dan Peradaban Islam*. Cet II (Jogjakarta : Pustaka Book Publisher. 2007) h. 35

⁴Mubarak Jaihi, *Sejarah Peradaban Islam*. Cet I (Bandung : Pustaka Islamika. 2008) h. 105

Kedua ciri kebudayaan Islam diatas merupakan formulasi dari dua kata dalam al-Qur`an yang senantiasa muncul secara berurutan, Amanuu dan `amilushalihaat .

Kebudayaan Islam mencerminkan adanya perpaduan antara moral yang merupakan pokok ajaran Islam dengan dorongan pemakaian akal. Aspek pertama ditunjukkan oleh al-Qur`an melalui formulasi perlunya mengedepankan aspek moral dalam beraktifitas, seperti ayat : ya ayyuhalladziina amanuu anfiquu mimma razaqnaakum. Untuk yang terakhir dalam al-qur`an seperti : afalaa ya`qiluun, afalaa tatadabbaruun dan sebagainya.

Struktur semacam ini merupakan perpaduan antara dua arus besar kebudayaan yang pernah muncul sebelum kehadiran Islam. Dua arus tersebut adalah Mesir dan Yunani. Mesir merupakan pusat gerakan moral dalam agama-agama samawi, sedangkan Yunani merupakan pusat pengkajian logik filosofis.

Unsur Pembentuk Kebudayaan Islam

Diantara unsur yang menjadi bentuk Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut :

1. Sistem Politik
2. Sistem kemasyarakatan
3. Ilmu Pengetahuan

1. Sistem Politik

Sistem politik ini meliputi :

a. Hukum Islam

Kebudayaan Islam mencapai puncak kejayaan ketika diterapkannya hukum Islam. Di dalam Islam sumber hukum utama adalah Al Qur'an dan Hadits.

b. Khalifah

Setelah Rosulullah saw wafat, orang-orang yang diberi tanggung jawab melaksanakan hukum islam adalah para pengendali pemerintahan. Kedudukan mereka adalah sebagai kholifah atau pengganti saw.

2. Sistem Kemasyarakatan

Terbagi dalam kelompok-kelompok berikut :

- a. Kelompok Penguasa
- b. Kelompok Tokoh Agama
- c. Kelompok Militer
- d. Kelompok Cendekiawan
- e. Kelompok Pekerja dan Budak
- f. Kelompok Petani

3. Ilmu Pengetahuan

- a. Pada masa awal Perkembangan Islam, ilmu pengetahuan kurang mendapat perhatian.
- b. Ilmu Pengetahuan baru mendapat perhatian pada masa Dinasti Abbasiyah.
- c. Pada saat itu banyak buku-buku dari berbagai disiplin ilmu dan kebudayaan lain diterjemahkan kedalam bahasa Arab.

B. Wujud / bentuk Kebudayaan Islam

Bentuk atau wujud kebudayaan Islam paling tidak dapat dibedakan menjadi tiga hal, yaitu :

1. wujud ideal (gagasan)
2. wujud aktivitas
3. wujud artefak (benda)

Salah satu tokoh yang dikenal sebagai sejarawan dan dijuluki Bapak Sosiologi Islam adalah Ibnu Khaldun. Tulisan-tulisan dan pemikiran Ibnu Khaldun terlahir karena studinya yang sangat dalam, pengamatan terhadap berbagai masyarakat. Ibnu Khaldun menulis sebuah buku yang berjudul Al'Ibar (Sejarah umum) yang diterbitkan di Kairo tahun 1248 M. Ibnu Khaldun juga dipandang sebagai peletak dasar ilmu sosial dan politik Islam.

1. Kebudayaan Islam yang berwujud Ideal (Gagasan)

- a. Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau disentuh.
- b. Wujud kebudayaan ini terletak di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

Kebudayaan Islam yang berwujud ideal diantaranya :

1. Pemikiran di bidang hukum Islam muncul ilmu fiqih.
2. Pemikiran di bidang agama muncul ilmu Tasawuf dan ilmu tafsir.
3. Pemikiran di bidang sosial politik muncul sistem khilafah Islam (pemerintahan Islam) yang diprakarsai oleh Nabi Muhammad dan diteruskan oleh Khulafaurrasyidin.
4. Pemikiran di bidang ekonomi muncul peraturan zakat, pajak jizyah (pajak untuk non Muslim), pajak Kharaj (pajak bumi), peraturan ghanimah (harta rampasan perang).
5. Pemikiran di bidang ilmu pengetahuan muncul ilmu sejarah, filsafat, kedokteran, ilmu bahasa dan lain-lain.

Di antara tokoh-tokoh yang berperan adalah:

1. Imam Syafi'i, Imam Hanafi, Imam Hambali, Imam Maliki (bidang ilmu fiqih).
2. Umar bin Khattab (bidang administrasi negara dan pemerintahan Islam).
3. Ibnu Sina dan Ibnu Rusyd (bidang filsafat).
4. Ibnu Khaldun (bidang sejarah yang sering disebut dengan "bapak sosiologi Islam")⁴

⁴Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*. Cet. I (Jakarta : Rajawali Pers, 2005) h. 59

2. Kebudayaan Islam yang berwujud Aktivitas

- a. Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

Contoh kebudayaan Islam yang berwujud aktivitas atau tindakan di antaranya adalah :

1. Pemberlakuan hukum Islam seperti potong tangan bagi pencuri dan hukum razam bagi pezina.
2. Penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa resmi pemerintahan Islam pada masa Dinasti Umayyah (masa khalifah Abdul Malik bin Marwan) memunculkan gerakan ilmu pengetahuan dan penterjemahan ilmu-ilmu yang berbahasa Persia dan Yunani ke dalam bahasa Arab. Gerakan ilmu pengetahuan mencapai puncaknya pada masa Dinasti Abbasiyah, di mana kota Baghdad dan Iskandariyah menjadi pusat ilmu pengetahuan ketika itu.

3. Kebudayaan Islam Yang Berwujud Artefak (Benda)

- a. Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan.
- b. Contoh kebudayaan Islam yang berbentuk hasil karya di antaranya: seni ukiran kaligrafi yang terdapat di masjid-masjid, arsitektur-arsitektur masjid dan lain sebagainya.

C. Tujuan Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

1. Mengetahui lintasan peristiwa, waktu dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
2. Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
3. Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.

D. Manfaat Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

1. Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam yang merupakan buah karya kaum muslimin masa lalu.
2. memahami berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membangun kesadaran generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam.
4. Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan para tokoh di masa lalu guna perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya serta demi Islam pada masa yang akan datang.
5. Memupuk semangat dan motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu.

E. Contoh Kebudayaan Islam

1. Di bidang Seni : Syair, Kaligafi, Hikayat, Suluk, Babad, Tari Saman, tari Zapin.
2. Di bidang Fisik : Masjid, Istana, Keraton,
3. Di Bidang Pertunjukan : Sekaten, Wayang, Hadrah, Qasidah,
4. Di bidang Tradisi : Aqiqah, Khitanan, Halal Bihalal, Sadranan, Berzanzi,

B. Strategi Bermain Peran

Dalam kegiatan belajar mengajar, strategi sangat penting untuk memperlancarkan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang ditetapkan oleh guru akan bergantung pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi tersebut dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan guru yang aktif itu sangat bervariasi, dinamis, tidak monoton, senantiasa disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut dengan metode bermain peran.⁵

Bermain peran menurut Ramayulis ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Sedangkan menurut Sudjana bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.⁶ Pratiwi mengemukakan Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia.

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan orang lain. Masing-masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran dalam membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.

Dengan model bermain peran diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain, dan juga untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesempatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami dan diamati.

⁵Diyah Retno, *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*, Cet. I (Jakarta : Kencana, 2008), h. 78

⁶Isjoni, *Strategi Bermain Peran*, Cet. II (Jakarta : Rajawali Press, 2010), h. 65

Didalam berperan tidak ada peran yang paling penting dan kurang penting karena konteks bermain peran dirancang dengan asas berimbangan.

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (enactment) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang ada. Strategi bermain peran memerlukan prosedur sebagai langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan bagi terciptanya prosedur sebagai langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan bagi terciptanya kondisi belajar mengajar yang optimal serta mempertahankannya agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.⁷

Hamzah B.Uno mengatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu

- (1) pemanasan (*warming up*),
- (2) memilih partisipan,
- (3) menyiapkan pengamat(*observer*),
- (4) menata panggung,
- (5) memainkan peran (manggung),
- (6) diskusi dan evaluasi,
- (7) memainkan peran ulang (manggung ulang),
- (8) diskusi dan evaluasi kedua dan
- (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Dalam bermain peran baik digunakan bilamana pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis, disini melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis.⁸

⁷Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, Cet. I (Medan : Media Persada, 2011), h. 70

⁸Yuni Pratiwi, *Penerapan Strategi bermain Peran dalam Pembelajaran di taman Kanak-Kanak*, Cet I (Jakarta : TEQIP, 2010), h. 60

Dengan melaksanakan bermain peran dapat memperoleh keuntungan atau kebaikan – kebaikan diantaranya :

1. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik
3. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
4. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik
5. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Terdapat beberapa bentuk bermain peran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar diantaranya :

1. Permainan bebas
2. Melakonkan suatu cerita
3. Sandiwara boneka dan wayang

Tujuan penggunaan bermain peran

Hamzah B.Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk⁹ :

1. Menggali perasaannya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

⁹Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran (menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif)*, Cet. VII, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011) h. 2

Prosedur atau langkah-langkah model bermain peran

1. Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua perlu mempelajari dan menguasainya. Dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

2. Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru akan membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

3. Menata panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.

4. Sebagai pengamat

Disini guru menunjukkan beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk aktif dalam dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5. Permainan peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan.

6. Evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Mungkin ada siswa yang meminta untuk bergantian¹⁰

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita.

¹⁰Nana Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*, Cet. I (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2003) h. 56

Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.

Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.¹¹

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Sharfel dan Shafte, agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran?

¹¹Zahroh, *Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Menyimak Berbicara*, Cet. II (Malang : Erlangga, 2010) h. 84

Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan? Tahap pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan. Shaftel dan Shfatel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Adakalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan cukup tepat untuk memecahkan persoalan.

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para peserta didik menyetujui cara tertentu untuk memecahkan masalah, meskipun dimungkinkan adanya peserta didik yang belum menyetujuinya.

Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Mereka bercermin pada orang lain untuk lebih memahami dirinya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman. Proses ini mewarnai seluruh kegiatan bermain peran, yang ditegaskan lagi pada tahap akhir. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.¹²

Kebaikan Model bermain peran

Dapat melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah bersifat yang bersifat psikologis, melatih siswa untuk dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.¹³

Untuk itu keuntungan-keuntungan/kebaikan yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran yaitu untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain, guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik, bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup, peserta didik akan mengerti social psychologis, model bermain peran dapat menarik minat peserta didik, melatih peserta didik untuk berinisiatif dan beraksi.

Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa

Poorman menyebutkan bahwa menurut hasil penelitian, strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka.¹⁴

¹²Hamzah B. Uno Model, h. 26

¹³*Ibid*, h. 26

¹⁴M. Basyiruddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Cet. I (Jakarta : Balai Pustaka, 2005), h. 51

Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan strategi ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

Fogg menyatakan bahwa pada kelas-kelas sejarah dimana para guru menjadi bosan dengan pembelajarannya dan menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat diperbaiki dengan penerapan strategi bermain peran. Dari hasil pengamatan Fogg, siswa menjadi lebih tertarik dengan bahan pembelajaran yang diberikan.

Strategi bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Sebagaimana diketahui, siswa bukanlah botol kosong yang dengan serta-merta menerima ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Mereka harus terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran baik secara hands on maupun mindson. Berdasarkan penelitian Poorman, siswa yang diwawancarai mengatakan bahwa dengan strategi bermain peran yang dilaksanakan oleh guru, membuat mereka ingin terlibat aktif melakukan sesuatu dalam pembelajaran. Hal ini senada sebagaimana yang diteliti Fogg bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi bermain peran meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Strategi bermain peran dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang

Suatu kegiatan belajar yang menggunakan strategi bermain peran ternyata dapat mengajarkan siswa untuk berempati. Tentu usaha kelebihan ini dapat dengan mudah kita maklumi karena strategi bermain peran sangat melibatkan emosi siswa. Ini adalah suatu hal yang sangat positif terkait domain afektif. Dengan memainkan suatu peran tertentu, mereka akan memahami bagaimana posisi seseorang yang diperankannya. Dengan strategi bermain peran mereka tidak akan dengan mudahnya menghakimi seseorang atau suatu masalah, kecuali dengan terlebih dahulu melihatnya dari berbagai sudut pandang.

Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari.

Dengan bermain peran siswa akan dapat mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang ada di sekitarnya, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan tentu saja dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

Strategi bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai setting

Jangan mengira strategi bermain peran sulit untuk diaplikasikan. Bermain peran dapat diterapkan dalam setting yang sangat bervariasi, termasuk di dalam ruang kelas standar. Selain itu bermain peran dapat dilakukan siswa secara individual maupun secara berkelompok.

Kelemahan Model Bermain Peran

Kelemahan-kelemahan/kekurangan penggunaan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut, perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan-kehidupan akan mempersulit pelaksanaannya, anak-anak tidak mendapat giliran akan menjadi pasif, kalau model ini dipakainya untuk tujuan yang tidak layak, guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran

Adapun Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah¹⁵

1. Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik.
2. Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan motivasi dari guru

¹⁵*Ibid*, h. 51

3. Jangan terlalu banyak “disutradai”biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka.
4. Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan) bukan kepada baik atau tidaknya seorang peserta didik berperan.
5. Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru.
6. Bermain peran bukanlah sandiwara atau drama biasa melainkan merupakan peranan situasi social yang ekspersif dan hanya dimaikan satu babak saja.
7. Strategi bermain peran membutuhkan kerja keras semua pihak yang terlibat.

Mempersiapkan pembelajaran dengan strategi bermain peran kadangkala memerlukan kerja keras dari guru maupun siswa, atau bahkan pihak lain yang mungkin dilibatkan. Akan tetapi, semuanya ini akan impas dengan motivasi yang akan dimiliki siswa serta penguasaan terhadap konsep yang dibelajarkan pada mereka.

C. Strategi Konvensional

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya:

Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Freire memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan ber “gaya bank” penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus “ditelan” oleh siswa, yang wajib diingat dan dihafal.

Strategi pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang paling lama sudah dilakukan di sekolah-sekolah baik di Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah. Hal ini disebabkan karena pendekatan ini merupakan sebuah pendekatan yang sangat mudah dilakukan oleh guru. Pada hakekatnya ceramah adalah suatu metode pembelajaran dimana guru berada di depan kelas, memimpin, menentukan dan jalannya pelajaran serta mentransfer segala rencana yang akan diberikan pada siswa. Sedangkan pengertian pendekatan pembelajaran konvensional menurut Sudirman, adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Surakhmad juga mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional ialah bentuk interaksi seseorang terhadap sekelompok pendengar.

Secara lengkapnya, strategi pembelajaran konvensional ini diatur sebagai berikut:

1. Guru memberikan informasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kemudian menjelaskan konsep dari materi pokok pembelajaran.
2. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi yang telah diterangkan dan bertanya hal-hal yang dirasakan belum jelas. Kemudian memeriksa apakah siswa sudah mengerti atau belum dengan cara memberikan pertanyaan lanjutan.
3. Guru memberi contoh aplikasi konsep dan latihan soal-soal.
4. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan secara individual atau mempersilahkan siswa untuk bekerja sama dengan teman sebangku.
5. Guru meminta satu siswa atau lebih untuk menuliskan jawaban dari latihan yang diberikan di papan tulis.
6. Guru memberikan sejumlah soal untuk pekerjaan rumah.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa yang disebut pendekatan strategi pembelajaran konvensional adalah suatu metode penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa guna mentransfer segala ilmu pengetahuan yang dimilikinya.¹⁶

Ciri-ciri pembelajaran Konvensional

Secara umum, ciri-ciri pembelajaran konvensional adalah:

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar
2. Belajar secara individual
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
8. Interaksi di antara siswa kurang
9. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Namun perlu diketahui bahwa pengajaran model ini dipandang efektif atau mempunyai keunggulan, terutama:

2. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain
3. Menyampaikan informasi dengan cepat
4. Membangkitkan minat akan informasi
5. Mengajari siswa yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
6. Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

¹⁶Ahmadi Abu, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. I (Bandung : Pustaka Setia, 2005), h. 122

Sedangkan kelemahan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan
2. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari
3. Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu
4. Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal

D. Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi berasal dari bahasa inggris yaitu *motivation* yang berarti dorongan, sedangkan kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan dan merangsang.¹⁷ Banyak ahli yang telah memberikan makna motivasi tersebut diantaranya adalah Chaplin¹⁸, ia menyatakan motivasi adalah suatu variabel penyelang (yang ikut campur tangan) yang digunakan untuk mendorong dan menimbulkan faktor-faktor tertentu didalam organisme yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan dan menyalurkan tingkah laku menuju satu sasaran. Menurut Mc.Donald motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.¹⁹

Motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam belajar, para ahli sukar mendefenisikannya, akan tetapi motivasi berhubungan dengan (1) arah perilaku, (2) kekuatan respon (yakin usaha) setelah belajar siswa memilih mengikuti tindakan tertentu, dan (3) ketahanan perilaku atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu

¹⁷Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. 19 (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h. 73

¹⁸Hawkins Joyce M, *Kamus Dwi bahasa : Inggris - Indonesia Indonesia - Inggris*, terj. Remi Rohadian et. al (Jakarta : Remi rohadian, 1996), h. 219

¹⁹Chaplin C.P, *Kamus Lengkap Psikologi*, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta : Rajawali Pres, 1993) h. 310

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman.

Motivasi mendorong dan mengarah minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi mencari prestasi, mendapat kedudukan dalam jabatan, menjadi politikus, dan memecahkan masalah.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang siswa yang memiliki inteligensia cukup tinggi, *mentak* (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/ belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi, Jadi yang penting bagaimana menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.

Dalam prespektif Al-Quran, dorongan sangat penting dalam setiap beraktifitas, apabila dorongan yang gigih untuk meraih suatu tujuan tertentu terpenuhi. Dorongan kuat juga akan membuat seseorang selalu mencari solusi dari setiap problem dihadapi. Al-Quran dalam pendidikan spritualnya mempergunakan berbagai metode guna membangkitkan dorongan yang kuat, antara lain mempergunakan janji (rahmat) yang diharapkan dan ancaman (azab) yang ditakuti dan dihindarkan.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran suart an-nahl ayat 97:

مَنْ عَمِلْ صَالِحًا مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أَنْتَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهٗ حَيَاةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya: “Barang siapa yang berbuat kebaikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka sesungguhnya akan kami berikan kepadanya kehidupan yang baik, dan sesungguhnya akan kami beri balasan kepada mereka dengan pahala yang lebih baik dari apa yang mereka kerjakan.”²⁰

Ketika seseorang mempunyai dorongan yang kuat untuk mencapai sesuatu tujuan, maka pencapaian tujuan yang memuaskan dorongannya tersebut dipandang sebagai imbalan atau ganjaran yang menyebabkan timbulnya senang, gembira, atau puas. Semakin tinggi harapan untuk berhasil dan kuat hati untuk mengatasi kegagalan adalah modal utama untuk mencapai hasil yang terbaik. Artinya bahwa hasil yang terbaik harus didukung oleh semangat kompetisi yang tinggi dan terarah pada pencapaian tujuan yang jelas dan diikuti oleh semangat untuk selalu berusaha mengatasi kegagalan dalam suatu aktifitas. Kegagalan yang terjadi harus diterima dan selanjutnya dijadikan pelajaran menyusun rencana kedepan. Perencanaan yang baik harus diperhatikan dengan sangat cermat agar tidak membuka celah-celah peluang terulangnya kegagalan yang lalu, sebaliknya harus menjangkau peluang-peluang kesuksesan pada masa depan.²¹

Firman Allah SWT Surat Al-Hasyr ayat 18 yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ ۖ
بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok(akhirat), dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Apabila seorang guru mencapai tujuan yang diinginkan, maka ia akan merasa puas karena hal itu dicapai berkat usahanya.

²⁰Utsman, *Al-Quran dan Ilmu Jawa*, (Bandung : Rajawali Pers, 2000), h. 182

²¹Sardiman, *Interaksi*, h. 7

Tidak demikian halnya dengan guru yang usahanya biasa saja, Guru yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi akan merasa menyesal dan marah pada dirinya sendiri apabila hasil kerjanya tidak baik karena seharusnya ia memperoleh prestasi yang tinggi.

Jenis motivasi dalam belajar dibedakan menjadi dua jenis, adalah

a) Motivasi Ekstrinsik

b) Motivasi Intrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajar sendirinya. Beberapa bentuk motivasi belajar ekstrinsik menurut Winkel diantaranya adalah ;

- (1) Belajar demi memenuhi kewajiban,
- (2) Belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan
- (3) Belajar demi meningkatkan gengsi
- (4) Belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting seperti orang tua dan guru

Metode Intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ini dorongan untuk mencapai suatu tujuan yang dapat dilalui dengan satu-satu jalan adalah belajar, dorongan belajar itu tumbuh dari dalam diri subjek belajar.²²

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar sebagai berikut :

- (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- (2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar,

Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius,

- (3) Membesarkan semangat belajar,

Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.

²²*Ibid*, h. 80

Dari kelima hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya motivasi disadari oleh pelakunya sendiri. Bila motivasi disadari oleh pelaku, maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik.

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut :

- (1) Membangkitkan,meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tak bersemangat.
- (2) meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam; memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar.
- (3) Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa dikelas bermacam-ragam meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti sebagai penasihat, fasilitator,instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah dan pendidikan

Komponen komponen motivasi

Motivasi memiliki dua komponen yakni komponen dalam dan komponen luar. Komponen dalam ialah perubahan dalam diri sendiri seseorang, keadaan merasa tidak puas, dan ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, komponen dalam ialah kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar ialah tujuan yang hendak dicapai.

Analisis dan tinjauan terhadap motivasi

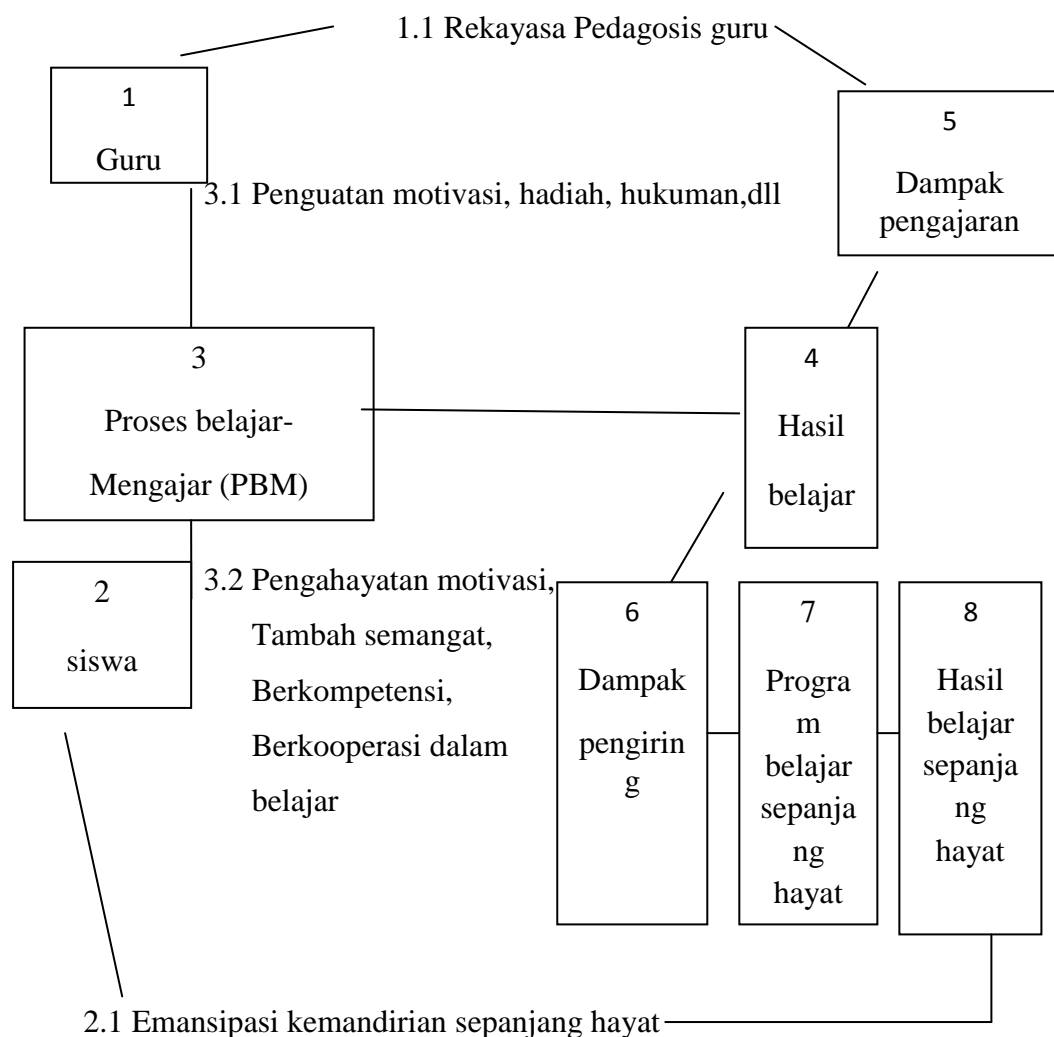
Antara kebutuhan motivasi perbuatan atau kelakuan, tujuan dan kepuasan terdapat hubungan dan kaitan yang kuat. Setiap perbuatan senantiasa berkat adanya dorongan motivasi. Timbulnya motivasi oleh karena seseorang merasakan sesuatu kebutuhan tertentu dan karenanya perbuatan tadi terarah kepada pencapaian tujuan tertentu pula. Apabila tujuan telah tercapai maka ia akan merasa puas. Kelakuan yang telah memberikan kepuasan terhadap sesuatu kebutuhan akan cenderung untuk diulang kembali, sehingga ia akan menjadi lebih kuat dan lebih mantap.

Dalam perilaku belajar terdapat motivasi .Motivasi belajar tersebut ada yang intrinsik atau ekstrinsik. Penguatan motivasi – motivasi belajar tersebut berada ditangan para guru /pendidik dan anggota masyarakat lain.

Tabel 1. Motivasi Belajar dalam Kerangka Rekayasa

Pedagogis Guru dan Emansipasi Kemandirian

Siswa Sepanjang Hayat²²



Gambar 1 melukiskan perilaku belajar yang mengandung motivasi belajar, yang dikelola oleh guru dan dihayati oleh siswa. Gambar 1 melukiskan hal berikut (1) Guru adalah pendidik yang berperanan dalam rekayasa pedagonis. Ia menyusun desain pembelajaran dan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

²²Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. III (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 85

Guru bertindak membelajarkan siswa yang memiliki motivasi instrinsik.

(2) Siswa adalah pembelajar yang paling berkepentingan dalam menghayati belajar. Siswa tersebut memiliki motivasi instrinsik siswa yang lain baru memiliki keinginan memperoleh pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan berkat teman sebayanya.

(3) Dalam proses belajar mengajar, guru melakukan tindakan mendidik seperti memberi hadiah, memuji, menegur, menghukum, atau memberi nasihat. Siswa tertarik belajar karena ingin memperoleh hadiah atau menghindari hukuman. Emansipasi kemandirian tersebut berlangsung sepanjang hayat sesuai dengan tingkat pertumbuhan dalam memenuhi kebutuhan pribadi.

(4) Dengan belajar yang bermotivasi, siswa memperoleh hasil belajar.

(5) Dampak pengajaran adalah hasil belajar yang segera dapat diukur, yang terwujud dalam nilai rapor, nilai EBTANAS, nilai ijazah. Sebagian besar rekayasa pedagogis guru terwujud samapi pada dampak pengajaran.

(6) Dampak pengiring adalah untuk kerja siswa setelah mereka lulus ujian atau merupakan transfer hasil belajar disekolah. Dampak pengering merupakan sarana untuk melakukan emansipasi kemandirian bagi siswa.

(7) Setelah siswa lulus sekolah, sekurang-kurangnya selesai wajib belajar sembilan tahun, maka diharapkan mengembangkan diri lebih lanjut.

(8) Dengan memprogram belajar sendiri secara berkesinambungan, maka ia memperoleh hasil belajar atas tanggung jawab sendiri. Ditinjau dari segi siswa sebagai siswa, maka emansipasi kemandirian berupa rangkaian program belajar sepanjang hayat. Dalam hal ini sang siswa telah mampu memperkuat motivasi belajarnya sendiri karena kebutuhan aktualisasi diri.

Fungsi motivasi

Dijelaskan fungsi motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Fungsi motivasi meliputi berikut ini :

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar

- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak.²³

Nilai motivasi dalam pengajaran

Dalam garis besar motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut :

- a. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil
- b. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid.
- c. Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara - cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa
- d. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan disiplin kelas.
- e. Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral daripada asas-asas mengajar. Penggunaan motivasi dalam mengajar buku saja melengkapi prosedur mengajar, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang efektif.²⁴

Cara menggerakkan motivasi belajar siswa

Guru dapat menggunakan cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya sebagai berikut :

1. Memberi angka

Umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angka baik akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih baik sebaliknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat menjadi pendorong yang lebih baik

²³Sardiman, *Interaksi*, h. 75

²⁴*ibid*, hal. 94

2. Pujian

Pemberian pujian kepada murid suatu hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

3. Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik

4. Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

5. Persaingan

Baik kerja kelompok maupun persaingan memberikan motif-motif sosial kepada murid. Hanya saja persaingan individual akan meimbulkan pengaruh yang tidak baik

6. Penilaian

Penilaian secara kontiniu akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik.

7. Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar murid. Masih banyak cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Namun yang lebih penting adalah motivasi yang timbul dari dalam diri murid sendiri seperti kebutuhan, kesadaran akan tujuan, dan juga pribadi guru sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasi mereka.

8. Hukuman.

Cara meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan hukuman. Hukuman akan diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Bentuk hukuman yang diberikan kepada siswa adalah hukuman yang bersifat mendidik seperti mencari artikel, mengarang dan lain sebagainya.

9. Membangkitkan dorongan kepada peserta didik untuk belajar.

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik. Selain itu, guru juga dapat membuat siswa tertarik dengan materi yang disampaikan dengan cara menggunakan metode yang menarik dan mudah dimengerti siswa.

10. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Kebiasaan belajar yang baik dapat dibentuk dengan cara adanya jadwal belajar.

11. Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Membantu kesulitan peserta didik dengan cara memperhatikan proses dan hasil belajarnya. Dalam proses belajar terdapat beberapa unsur antara lain yaitu penggunaan metode untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Metode yang menarik yaitu dengan gambar dan tulisan warna-warni akan menarik siswa untuk mencatat dan mempelajari materi yang telah disampaikan.

12. Menggunakan metode yang bervariasi.

Metode yang bervariasi akan sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Dengan adanya metode yang baru akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada siswa.

13. Menggunakan media pembelajaran yang baik, serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.²⁶

²⁶Yamin Martinis, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Cet. VII (Jakarta : Gaung Persada Press, 2010), h. 80

C.Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan islam (SKI)

a. Pengertian hasil belajar

Prestasi atau hasil belajar merupakan produk dari proses belajar mengajar. Proses mengajar adalah salah satu aktivitas yang berlangsung dengan melibatkan bermacam-macam komponen yang saling berinteraksi dalam mencapai tujuan. Proses belajar akan efektif dan efisien jika komponen tersebut berperan dengan baik. Guru berfungsi mengorganisir, mengelola, dan mengatur proses belajar mengajar sehingga berjalan efektif, sedangkan siswa adalah individu yang belajar.

Menurut Nasution bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti program pengajaran dan mata pelajaran tertentu. Prestasi belajar dapat diperoleh setelah terjadinya interaksi belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S.Bloom menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut :

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.

f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu

pengetahuan (C1),

pemahaman (C2), dan

penerapan (C3).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Selanjutnya menurut Soejanto bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil belajar yang dicapai melalui perbuatan belajar, dan prestasi belajar juga adalah perubahan-perubahan yang dapat berbentuk kecakapan, penguasaan fakta-fakta dan transfer dari responden.

Kemudian apabila beberapa kutipan diatas tersebut digabungkan pengertiannya, maka hal tersebut akan sangat jelas bila dikaitkan yaitu bahwa dalam memperoleh prestasi belajar siswa secara efektif dapat dibagi kedalam tiga macam, yaitu :

1. Keterampilan efektif, dengan jalan mampu merencanakan kegiatan secara mandiri, belajar bekerja sama, belajar mengkomunikasikan informasi mengenai bidangnya, dan mampu menghargai bidangnya.
2. Keterampilan kognitif yang tinggi dengan jalan menguasai teori yang diajarkan atau yang dipelajari dan mengintegrasikan segi-segi teori lainnya problema nyata.

3. Kegiatan psikomotorik dengan jalan mampu memasang peralatan, sehingga mampu berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, belajar memakai instrument tertentu dan mempertunjukkan sebenarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah tingkat, keberhasilan atau kemajuan yang dicapai oleh siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka atau skor dirapor atau sertifikat yang diperoleh siswa dari hasil tesnya mengenai sejumlah materi pelajaran yang telah dipelajari siswa.

Keberhasilan seorang siswa yang diukur melalui prestasi belajarnya merupakan suatu kondisi dimana siswa mengalami kemajuan dalam belajar. Akan tetapi, untuk mencapai prestasi belajar juga dipengaruhi oleh beberapa sebab. Menurut Dalyono bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua faktor yaitu :

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) yaitu kesehatan, inteligensi, bakat, minat, motivasi, dan cara belajar.
2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan masyarakat.

Selanjutnya Suryabrata mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar :

1. Faktor yang berasal dari individu, yaitu :
 - d. Faktor fisiologis, meliputi kematangan fisik, makanan dan fungsi panca indera.
 - e. Faktor psikologis meliputi minat, rasa aman, motivasi , intelegensi, sikap ilmiah dan kemampuan dalam mengingat.
2. Faktor yang berasal dari luar individu, yaitu :
 - f. Faktor sosial, meliputi kepribadian guru yang mengajar, sikap orang tua terhadap belajar anaknya dan situasi dengan teman-temannya.
 - g. Faktor non sosial, meliputi waktu belajar, cuaca, tempat belajar dan fasilitas sekolah.

Selain itu, keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi atau hasil belajar yang baik juga dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu :

1. Kesiapan (*readness*) mencakup kematangan mental yang memadai untuk mengikuti pelajaran tertentu, kemampuan yang memadai dan latar belakang pengalaman yang sejalan.
2. Motivasi belajar.
3. Kesempatan untuk merancang (menyusun) efektif pendekatan yang efektif untuk memecahkan masalah.
4. Percobaan yang berulang kali.
5. Pemahaman (persepsi) yg tepat mengenai akibat dari percobaan yang dilakukan.
6. Kecukupan bahan untuk melakukan “transfer” dengan cara mengorganisasikan, mengeneralisasikan dan memperluas pemecahan masalah.
7. Berbagi keadaan (kondisi) yang mendukung keyakinan diri dan kesehatan mental.

Nasution juga menyebutkan bahwa situasi belajar sebagai salah satu faktor yang akan mendukung keberhasilan belajar. Situasi belajar adalah lingkungan tempat sipelajar melakukan kegiatan belajar, atau tempat sipelajar berada dan proses belajar terjadi. Situasi belajar menunjukkan pada berbagai faktor (apa saja) yang mempengaruhi orang yang belajar atau proses belajar. Guru merupakan salah satu unsur situasi belajar, begitu pula keadaan kelas, yang paling penting adalah faktor yang berkaitan dengan orang yakni sikap dan perilaku mengajar, keadaan kelas, iklim emosional, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

- a. Faktor internal (faktor diri dalam diri) antara lain inteligensi bakat, minat, dan motivasi , kematangan untuk belajar, rasa aman, dan kematangan untuk mengingat atau cara belajar
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri) antara lain keluarga , lingkungan masyarakat dan lingkungan belajar.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia hasil diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya), pendapat dan akibat.²⁷

Sementara itu pengertian belajar menurut beberapa ahli, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Oemar Hamalik, belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.
2. Dimiyati dan Mudjiono, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.
3. Chaliyah Hasan, belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap.
4. A. Tabrani Rusyan, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap/ mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman terorganisasi.

Belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai dari masa kecil sampai akhir hayat seseorang. Rasulullah SAW, menyatakan dalam salah satu hadistnya bahwa manusia harus belajar sejak dari ayunan hingga liang lahat.²⁸

Berdasarkan pengertian hasil dan pengertian belajar yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan tentang pengertian hasil belajar, yaitu suatu hasil yang telah dicapai dari diri seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.

Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) Keterampilan dan Kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita.

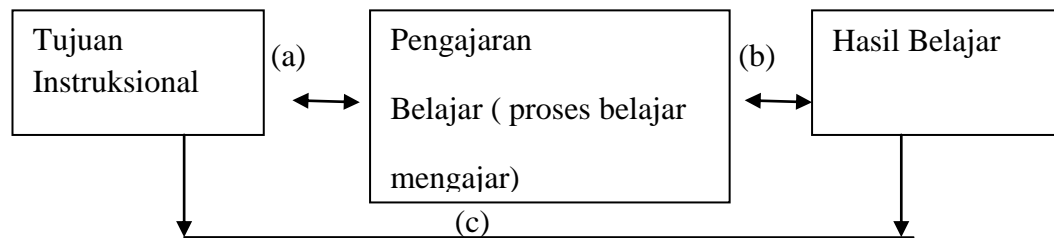
Belajar dan mengajar sebagai proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan , yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar.

²⁷Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Cet. II (Jakarta : Bumi Aksara, 2003) h. 154

²⁸Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. II (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), h. 295

Hubungan ketiga unsur tersebut dapat dilihat gambar berikut :

Tabel 2



Dapat disimpulkan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya.²⁹ Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik. Menurut Gagne ada lima kemampuan, di tinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajar atau instruksi, kemampuan – kemampuan itu perlu dibedakan, karena kemampuan – kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini berbeda-beda.³⁰

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi, serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/tingkat yakni³¹:

²⁹Yamin Martinis, *Strategi pembelajaran*. hal. 104

³⁰Sugjana Nana, *Penilaian hasil*, hal. 2

³¹*Ibid*, hal. 2

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk mempelajari.
2. Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3. Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan situasi baru.
4. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran kebagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
5. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru.
6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Penilaian terhadap proses belajar dan mengajar sering diabaikan, setidaknya tidaknya kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan penilaian hasil belajar. Penilaian terhadap hasil belajar semata-mata, tanpa menilai proses, cenderung melihat faktor siswa sebagai kambing hitam kegagalan pendidikan. Padahal tidak mustahil kegagalan siswa itu disebabkan oleh lemahnya proses belajar-mengajar dimana guru merupakan penanggung jawabnya.³²

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut³³ :

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri.
- b) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya , ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana harusnya.

³²Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. III (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 85

³³Chalijah Hasan, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, Cet. I (Surabaya, : Al-Ikhlas, 1994), h. 85

- c) Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya.³⁴
- d) Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (*Komprehensif*), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan.³⁵
- e) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Oleh sebab itu, penilaian terhadap proses belajar-mengajar tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi para siswa pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Ada dua macam pendekatan yang populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/prestasi belajar yakni :³⁶

a. Penilaian Acuan Norma (*Norm-Referenced Assesment*)

Penilaian yang menggunakan pendekatan PAN (Penilaian acuan norma), prestasi belajar seorang peserta didik diukur dengan cara atau sekelompoknya. Jadi, pemberian skor - skor atau nilai peserta didik tersebut merujuk pada hasil perbandingan antara skor-skor yang diperoleh teman-teman sekelompoknya dengan skor dirinya sendiri.

b. Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion – Referenced Assesment*)

Penilaian dengan pendekatan PAK (Penilaian acuan kriteria) merupakan proses pengukuran prestasi belajar dengan cara membandingkan pencapaian seseorang siswa dengan berbagai perilaku ranah yang telah ditetapkan secara baik sebagai patokan absolut. Oleh karena itu dalam mengimplementasikan pendekatan penilaian acuan kriteria diperlukan adanya kriteria mutlak yang merujuk pada tujuan pembelajaran umum dan khusus (TPU dan TPK) .

³⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Cet. II (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2008) h. 216

³⁵Ratna wilis, *Teori-teori Belajar*, Cet. I (Jakarta : Erlangga, 1989) h. 134

³⁶Dimiyati , *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. III (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), hal. 202

Artinya nilai atau kelulusan seorang siswa bukan berdasarkan perbandingan dengan nilai yang dicapai oleh rekan-rekan sekelompoknya melainkan ditentukan oleh penguasaannya atas materi pelajaran.

Setelah mengenai hasil belajar yang diinginkan, perancang pengajaran melakukan upaya untuk menspesifikkan kondisi belajar. Evaluasi yang dirumuskan bukanlah evaluasi yang hanya sekedar untuk melihat keberhasilan siswa saja yang kemudian dinamakan evaluasi hasil belajar, akan tetapi juga perlu diuji evaluasi yang dapat menguji keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar dapat mengukur sejauh mana siswa dapat mencapai target kurikulum yang kemudian memiliki arti untuk melihat kedudukan siswa dalam kelompoknya.³⁷

D.Kompetensi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Dalam Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi disebutkan bahwa mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk³⁸ :

1. Mengetahui dan memahami sejarah tentang islam untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial. Melaksanakan dan mengamalkan dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama islam baik dalam hubungan manusia Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Sementara itu tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) di madrasah ibtidaiyah dapat dikemukakan sebagai berikut :³⁹

³⁷*Ibid*, h. 78

³⁸M. Robert, Gagne, *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*.. Cet. X (Jakarta : 1989) h. 412

³⁹Sanjaya Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Cet.. II. (Jakarta : Kencana, 2009) h. 34

1.Kelas IV

a.Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
1. Mngenal sejarah Khalifah Abu Bakar as-siddiq	1.1 Menjelaskan arti dan tugas Khulafaur Rasyidin 1.2 Menceritakan silsilah dan kepribadian Abu bakar as-siddiq serta perjuangan nya dalam dakwah Islam 1.3 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari khalifah Abu Bakar as-siddiq 1.4 Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Abu Bakar as-siddiq
2. Mengenal sejarah Khalifah Umar bin Khattab	2.1 Menceritakan silsilah dan kepribadian Umar bin Khattab serta perjuangannya dalam dakwah Islam 2.2 Menunjukkan contoh -contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Umar bin Khattab 2.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Umar bin Khattab
3. Mengenal sejarah khalifah Usman bin affan	3.1 Menceritakan silsilah dan kepribadian Usman bin affan serta perjuangannya dalam dakwah Islam 3.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Usman bin affan

	3.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Usman bin affan
--	--

c.Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengenal sejarah Khalifah Ali Bin abi talib	1.1 Menceritakan silsilah dan kepribadian Ali bin Abi Talib serta perjuangannya dalam dakwah Islam 1.2 Menunjukkan contoh-contoh nilai-nilai positif dari Khalifah Ali Bin Abi Thalib 1.3 Meneladani nilai-nilai positif dari kekhalifahan Ali bin Abi Thalib
2. Mengenal sejarah Khalifah Ali Bin abi talib	2.1 Mengidentifikasi tokoh-tokoh agama islam di daerah masing-masing 2.2 Menceritakan sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing 2.3 Meneladai perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

E.Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan usaha melakukan perubahan tingkah laku bagi peserta didik, karena itu dibutuhkan banyak faktor dalam mewujudkan perubahan sikap yang diinginkan. Maka untuk dapat berhasilnya dalam usaha perubahan tingkah laku dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan dinamis antara lain dengan memilih pembelajaran yang tepat. Salah satu strategi yang mungkin dapat digunakan dalam pendidikan adalah strategi bermain peran. Strategi

bermain peran merupakan suatu model pembelajaran dalam membantu siswa menemukan jati diri didunia sosial, proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi dan pemahaman berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, maka dalam membahas materi Umar bin Khattab dan Abu bakar as-siddiq ada baiknya kita menggunakan strategi bermain peran. Dengan strategi bermain peran nantinya akan diharapkan siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya untuk memahami materi tersebut.

Selanjutnya motivasi belajar yang merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan dan pengalaman. Setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda. Ada siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik dan ada juga siswa memiliki motivasi instrinsik. Maka motivasi belajar siswa akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang peneliti lakukan, terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Abdul Azis Rambe, dengan judul pengaruh strategi pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMAN 1 Kisaran. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah strategi pembelajaran berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa juga sangat dipengaruhi oleh gaya belajar setiap siswa itu sendiri.
2. Gunawan, dengan judul pengaruh strategi kooperatif tipe STAD dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Sei Kepayang Timur Satu Atap. Kesimpulan dari penelitian ini strategi kooperatif STAD berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi dengan gaya belajar siswa itu sendiri.

G. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir sebagaimana dikemukakan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar SKI siswa antara siswa yang diajar dengan strategi bermain peran lebih tinggi daripada hasil belajar SKI dengan siswa yang diajar dengan strategi konvensional.
2. Hasil belajar SKI siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik lebih tinggi daripada hasil belajar SKI siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini membahas tentang pengaruh strategi bermain peran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VI yang dilakukan di MIS Al-manar Tembung. Penulis akan melakukan penelitian sesuai dengan judul tesis yang telah diseminarkan.

B. Populasi dan sampel penelitian

1. populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MIS) Al Manar kelas VI Tembung pada tahun pelajaran 2012/2013. Jumlah siswa yang tercatat pada Tahun pelajaran 2012/2013 sebanyak 63 orang siswa, yang terbagi kedalam 2 kelompok belajar yaitu ruangan VIa dengan jumlah siswa 30 orang dan VIb dengan jumlah siswa 33 orang. Adapun kelas VIa terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, sedangkan kelas VIb terdiri atas 14 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan.

2. Sampel

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen maka teknik pemilihan sampel yang dilakukan adalah menggunakan *Claster Random Sampling* dengan teknik undian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan :

1. Menulis nomor untuk setiap kelas selemba kertas kecil
2. Menggulung kertas yang ditela berisi nomor kelas
3. Memasukkannya kedalam sebuah kotak dan mencabut satu gulungan kertas tersebut, maka yang terpilih pertama menjadi kelas eksperimen dan yang kedua sebagai kelas kontrol.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini digolongkan kepada penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu), sebab kelas yang digunakan adalah kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Dalam penelitian ini ada dua jenis perlakuan, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan strategi konvensional.

D. Rancangan dan Disain Penelitian

Rancangan penelitian ini disebut dengan *randomized group posttes*, dengan disain faktorial 2x2 yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran bermain peran, dengan kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Berikut tabel disain penelitian yang akan peneliti lakukan.

Tabel 5.

Disain Faktorial 2x2

Motivasi (B)	Strategi Pembelajaran	
	Bermain Peran (A ₁)	Konvensional (A ₂)
Motivasi Ekstrinsik (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Motivasi Intrinsik (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

B = Motivasi

A₁ = Strategi Bermain Peran

A₂ = Strategi Konvensional

B₁ = Motivasi Ekstrinsik

B₂ = Motivasi Instrinsik

A₁B₁ = Hasil Belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dan motivasi ekstrinsik

A₁B₂ = Hasil Belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dan motivasi instrinsik

A_2B_1 = Hasil Belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan motivasi ekstrinsik

A_2B_2 = Hasil Belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan motivasi insstrinsik

E. Variabel dan defenesi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini akan digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya sebagai variabel perlakuan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu strategi bermain peran yang akan dilambangkan X^1 , dan motivasi belajar yang akan dilambangkan dengan X^2 .

b. Variabel terikat

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel tergantung, yaitu variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui berapa efek atau pengaruh variabel yang lain. Dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel terikat yaitu hasil belajar pada mata pelajaran SKI yang akan dilambangkan dengan Y.

2. Defenisi Operasional Penelitian

Adapun defenisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar merupakan kognitif yang dibatasi pada tahap pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisa (C4) serta aspek psikomotorik dan afektif siswa yang diwujudkan dalam bentuk skor hasil tes yang dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran pada awal pembelajaran (pretes) dan pada akhir pembelajaran (postest).

- b. Strategi bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam memecahkan masalah dan untuk dilaksanakan bagi terciptanya kondisi belajar mengajar yang optimal serta mempertahankannya agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembelajaran bermain peran sebuah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan, disini berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio kemudian diminta peserta didik untuk memerankannya.
- c. Motivasi Belajar adalah merupakan suatu cara dalam memberikan penguatan, sokongan dan arahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

F. Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan

1. Pelaksanaan Perlakuan

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen semu, oleh karena itu kondisi di dalam kelas perlakuan diterima apa adanya tanpa perubahan suasana. Berdasarkan desain penelitian subjek dikelompokkan berdasarkan pembelajaran bermain peran. Sebelum perlakuan terlebih dahulu dilaksanakan tes motivasi belajar terhadap kedua kelompok perlakuan untuk mengetahui dan menggolongkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah.

Pretes mata pelajaran SKI dilakukan untuk menjaring kemampuan awal siswa dan bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa pengetahuan yang dimiliki siswa adalah sama (homogen) sebelum perlakuan dilaksanakan dengan waktu yang berbeda dengan tes pelaksanaan tes motivasi belajar.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu (1) melaksanakan tes untuk motivasi belajar siswa apakah ekstrinsik atau intrinsik, (2) Melaksanakan pretes untuk mendapatkan gambaran tentang kemampuan awal dari kelas eksperimen, (3) Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen. Materi perlakuan yang diberikan adalah Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Mengenal sejarah Umar Bin Khatab dan Abu Bakar as-siddiq (4) Melaksanakan postes untuk melihat hasil pelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Sehubungan penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen (*eksperimen resarch*) yang bersifat kuantitatif dengan menggunakan metode analisis statistik, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Kuisisioner (angket) Motivasi Belajar

Angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa, sehingga dapat diketahui apakah siswa memiliki motivasi belajar ekstrinsik atau instrinsik.

b. Tes Hasil belajar

Tes dilakukan untuk mengumpulkan data keberhasilan siswa dalam memahami materi sejarah Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar As-Siddiq. Hasil tersebut dipakai sebagai acuan untuk melihat kemajuan siswa dalam mengikuti program pembelajaran. Tes yang dibuat adalah tes tertulis berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal mengenai sejarah Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar As-Siddiq. Kisi-kisi dapat dilihat dilampiran.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati peristiwa dan kegiatan pembelajaran strategi bermain peran secara langsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

d. Wawancara

Wawancara digunakan untuk pengumpulan data informasi tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yaitu Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar As-Siddiq dengan menggunakan strategi bermain peran.

e. Dokumentasi

Dokumen pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data tambahan serta informasi penting lainnya yang mendukung data penelitian.

2. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Motivasi Belajar

Instrumen dalam penelitian ini dikembangkan oleh peneliti sendiri dengan mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh De Porter. Instrumen motivasi belajar dalam bentuk seperangkat kuesioner bertujuan untuk mengetahui kecenderungan motivasi belajar, apakah siswa tersebut memiliki kecenderungan motivasi belajar ekstrinsik dan intrinsik. Tes motivasi belajar terdiri dari 26 pertanyaan dan alternatif jawaban setiap pertanyaan dalam kuisisioner ini ada 2 macam yaitu “ya” dan “tidak”. Untuk setiap pertanyaan (item) positif dalam kuesioner diberi bobot “ya”= 1 dan “tidak”= 0 sedangkan untuk pertanyaan (item) negatif sebaliknya, yaitu dengan bobot masing-masing “ya”=0 dan “Tidak”=1.

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	Jumlah	Nomor item soal
1.	Sebagai pendidik memberi dukungan dan dorongan	6	1,2,3,4,5,6
2.	Memiliki motivasi intrinsik	5	7,8,9,10,11
3.	Memiliki motivasi ekstrinsik	7	12,13,14,15,16,17,18
3	Memberikan tindakan mendidik, seperti memberi hadiah, memuji, menegur, menghukum, atau memberi nasihat	4	19,20,21,22
4	Belajar yang bermotivasi memperoleh hasil belajar	4	23,24,25,26

b. Instrumen Tes Hasil Belajar

Untuk mengukur hasil belajar SKI pada materi Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar As-Siddiq digunakan tes pilihan ganda dengan empat pilihan alternatif. Tes dilakukan dengan melakukan pendekatan rasional dan empiris. Pendekatan rasional digunakan untuk menganalisis kesahihan isi dan butir tes, sedangkan pendekatan empirik digunakan untuk mengetahui validitas dan reabilitas tes. Aspek yang diukur meliputi : Ingatan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), dan Analisis (C4).

Tes untuk mengukur hasil belajar SKI pada Materi Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar As-Siddiq disusun berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jumlah soal sebanyak 32 item dan diperkirakan sudah dapat mewakili dan menjangkau penguasaan siswa dalam materi yang diperlakukan. Lebih jelasnya kisi-kisi tes dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7

Tabel Kisi-Kisi Hasil Belajar SKI Pada materi Umar Bin Khattab r.a dan Abu Bakar as-siddiq

Materi ajar	Butir Soal				
	C1	C2	C3	C4	Jml
Umar Bin Khattab r.a	1,2,3,4,5,6 ,	7,8,9,10,11,12 ,13,14	15,16,17,18,	19,20	20
Abu Bakar as-siddiq	21,22,23,	24,25,26	27,28,	29,30,31,32	12
					32

Keterangan :

C1= Rana Kognitif Ingatan

C2= Rana Kognitif Pemahaman

C3= Rana Kognitif Penerapan

C4= Rana Kognitif Analisis

H. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum tes hasil belajar diuji cobakan, terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru-guru mata pelajaran SKI, dan dosen pembimbing. Begitu pula dengan tes motivasi belajar, tes ini disusun dengan mengacu pada tes motivasi belajar. Untuk mendapatkan instrumen yang shahih dan handal, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument pada kelompok yang bukan sampel setara dengan sampel eksperimen.

Uji coba tes hasil belajar kepada siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Ubudiyah Medan sebanyak 30 orang siswa, yang diasumsikan setara dengan sampel penelitian untuk mendapatkan data empirik dalam menghitung validitas, reliabilitas, dan analisis butir tes. Untuk dilakukan langkah-langkah yaitu :

- a. Menghitung koefisien validitas tes motivasi belajar dan tes hasil belajar.
Uji validitas terhadap instrument kedua variable tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Point Biserial*.
- b. Menentukan koefisien reabilitas tes uji reabilitas terhadap instrument kedua variable tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik KR-20
- c. Untuk mengetahui konstruksi soal tes hasil belajar yang diuji cobakan maka dilakukan analisis butir tes yaitu menjelaskan taraf kesulitan soal apakah tergolong sukar, sedang atau mudah dengan rumus indeks kesukaran.
- d. Menentukan daya pembeda masing-masing butir tes dengan rumus selisih proporsi kelompok atas dan bawah.

I. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas butir tes diuji dengan menggunakan rumus point Biserial. Setelah r_{hitung} diperoleh, lalu dikonversikan kedalam koefisien korelasi yang terdapat tabel dalam harga kritik (r_{tabel}). Butir tes dinyatakan signifikan apabila keefesien korelasi yang dihitung lebih besar dari koefisien korelasi dari tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Soal motivasi belajar dan tes hasil belajar diuji cobakan terhadap 26 siswa yang tidak termasuk sampel penelitian.

Untuk tes motivasi belajar disusun sebanyak 30 soal. Dari hasil perhitungan diperoleh soal yang valid sebanyak 24 dan yang tidak valid sebanyak 6 soal dan untuk tes hasil belajar disusun sebanyak 35 soal. Dari hasil perhitungan diperoleh soal yang valid sebanyak 32 soal dan yang tidak valid sebanyak 3 soal.

2. Taraf Kesukaran

Hasil uji coba instrument untuk taraf kesukaran terhadap 40 soal hasil belajar pada 26 siswa diperoleh 26 siswa diperoleh 10 soal mudah dan soal sukar berjumlah 1.

3. Daya Beda

Hasil uji coba instrument untuk daya beda terhadap 40 soal hasil belajar pada 26 siswa diperoleh 6 soal jelek, sebanyak 23 soal baik, dan soal baik sekali ada 8 soal.

4. Hasil perhitungan soal tes gaya belajar diperoleh $r_{11} = 0,845$ dan untuk tes hasil belajar diperoleh $r_{11} = 0,867$ yang berarti keterandalan untuk instrumen kedua variable tersebut adalah sangat tinggi dalam menjaring data penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis varians (ANOVA). Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Jika dalam pengujian ANOVA terdapat interaksi antara strategi pembelajaran bermain peran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar SKI pada materi Umar bin Khattab dan Abu Bakar as-siddiq maka dilakukan uji lanjutan. Jika jumlah sampel tiap sel sama (n sama) maka uji lanjut dilakukan dengan uji *Tuckey* dan jika jumlah sampel pada tiap sel berbeda (n beda) , maka uji lanjut digunakan uji *Scheffe*. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu yaitu dilakukan uji persyaratan analisis pengujian normalitas dengan menggunakan Liliefors dan uji normalitas dengan menggunakan uji F dan Uji Barlett.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Dari hasil penelitian diperoleh 63 data berupa hasil belajar siswa pada pelajaran SKI. Data tersebut tersebar dalam dua kelas perlakuan dengan perincian 30 data diperoleh dari kelas yang diperlakukan dengan strategi pembelajaran bermain peran dan data 33 diperoleh dari kelas yang diperlakukan dengan strategi pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas perlakuan dibagi lagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik.

Penjelasan tentang hasil belajar dan motivasi belajar siswa akan diuraikan secara terperinci yang dilengkapi dengan tabel dan gambar, sebagai berikut :

1) Hasil belajar sejarah kebudayaan islam yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan islam yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran yang terendah adalah 13 dan yang tertinggi 30. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 21.20 dan simpangan baku 4.13, median sebesar 21.00, modus sebesar 20.00. Berikut daftar distribusi frekuensi hasil belajar SKI

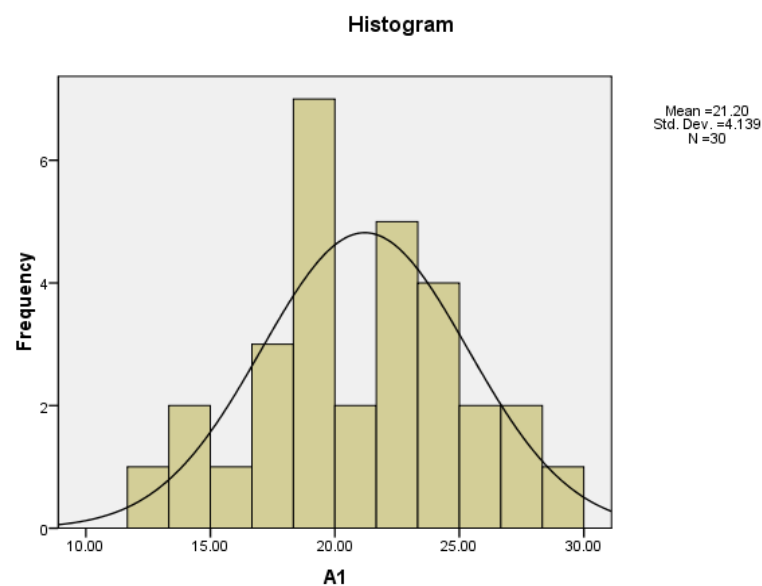
Tabel 8
Distribusi Frekuensi Hasil belajar Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam
yang diajar
dengan strategi bermain peran

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	13-15	3	6.67
2	16-18	4	20.00
3	19-21	9	30.00
4	22-24	6	20.00

5	25-27	6	13.33
6	28-30	2	10.00
		30	100.00

Dari Tabel 8 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran berada diantara interval skor 19-21 dan 25-27. Dari 30 siswa, jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 15 orang (56.67%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 12 orang (43.33)

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Histogram hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran

2. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional.

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional yang terendah adalah 10 dan yang tertinggi 29. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 19.39 dan simpangan baku 4.37. Nilai median didapat sebesar 19.00 dan modus 17.00. Penyebaran data dari Tabel 9.

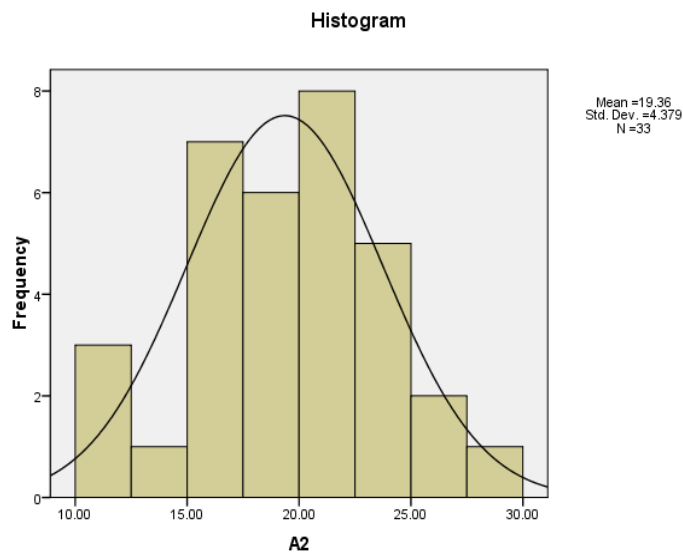
Tabel 9

Distribusi frekuensi Hasil belajar pendidikan sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional

No	Interval skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	10-12	3	9.09
2	13-15	2	6.06
3	16-18	8	24.24
4	19-21	9	27.27
5	22-24	8	24.24
6	25-27	2	6.06
7	28-30	1	3.03
		33	100.00

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional berada pada interval skor 19-21 sebanyak 9 orang (27.27). skor dibawah rata-rata sebanyak 13 orang (39.39%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 11 orang (33.33%)

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Histogram hasil belajar siswa dengan strategi pembelajaran konvensional.

3. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik yang terendah adalah 12 dan yang tertinggi adalah 25. Dari hasil rata-rata 17.39 dan simpangan baku adalah 3.23. Nilai median didapat sebesar 17.00 dan modus 14.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari Tabel 10.

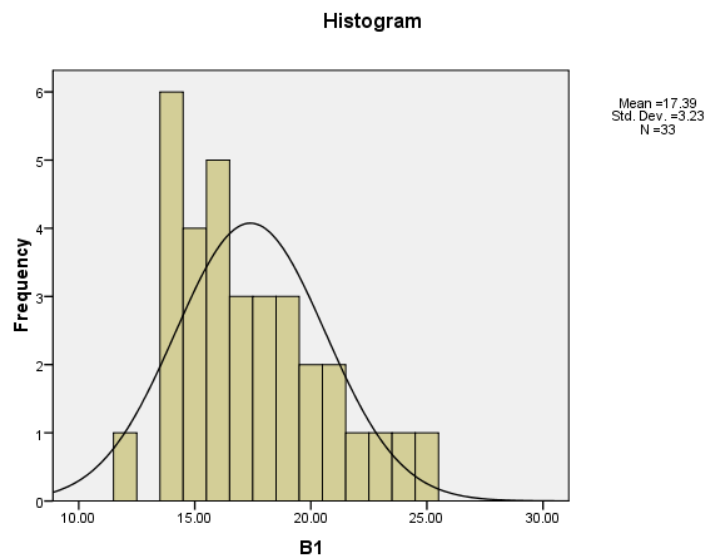
Tabel 10

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif (%)
1	12-14	7	21.2
2	15-17	11	33.3
3	18-20	8	24.26
4	21-23	5	15.15
5	24-26	2	6.06
		33	100.00

Dari Tabel 10 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik skor 18-20 sebanyak 8 orang (24.26%). Jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 18 orang (54.5%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 6 orang (18.18%).

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik ditunjukkan gambar 3.



Gambar 3. Histogram hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

4. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik

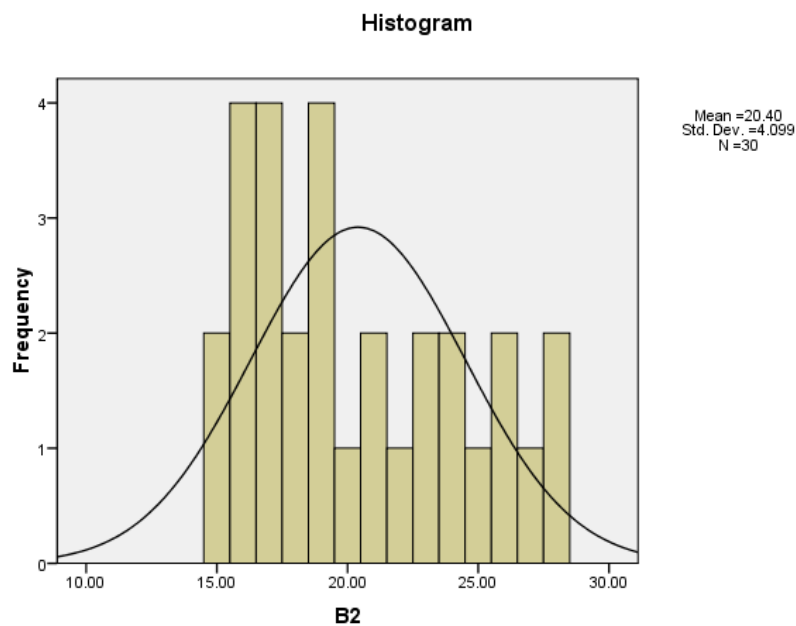
Dari data yang diperoleh dapat diketahui skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik yang dari terendah adalah 15 dan yang tertinggi 28. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 20.40 dan simpangan baku 4.09. Nilai median didapat sebesar 19.00 dan modus 16.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat di tabel 11.

Tabel 11
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pendidikan sejarah kebudayaan Islam
siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	15-17	8	26.66
2	18-20	7	23.33
3	21-23	5	16.66
4	24-26	6	20.00
5	27-29	4	13.33
		30	100.00

Dari tabel dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik berada diantara Interval Skor 21-23. Dari 30 siswa, jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 15 orang (49.99%). Dan yang berada diatas rata-rata sebanyak 15 orang (49.99%)

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Histogram hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik.

5. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi ekstrinsik yang terendah 17 dan yang tertinggi 28. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 21.20 dan simpangan baku adalah 3.80. Nilai median didapat sebesar 20.00 dan modus 17.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari Tabel 12

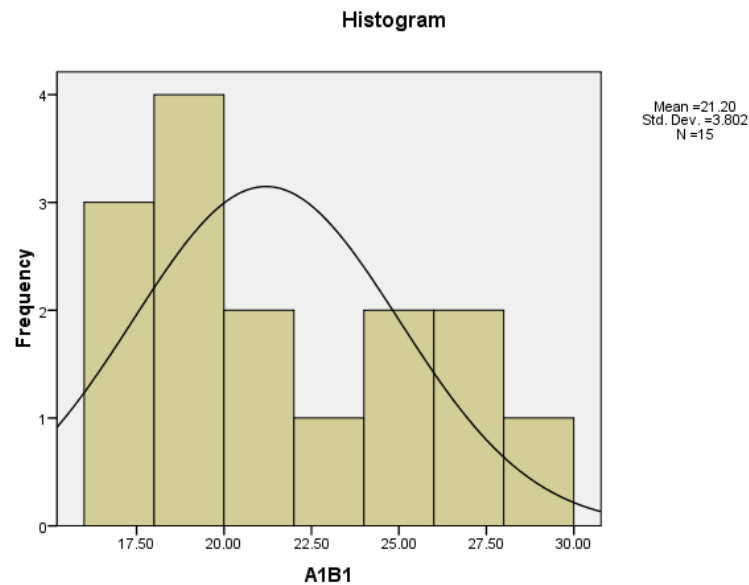
Tabel 12

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	17-19	7	46.66
2	20-22	2	13.33
3	23-25	3	20.00
4	26-28	3	20.00
		15	100.00

Dari tabel 12 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik berada diantara Interval skor 20-22 dan 23-25. Dari 15 siswa jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 7 orang (46.66%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 8 orang (53.33%).

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Histogram hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik

6. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik

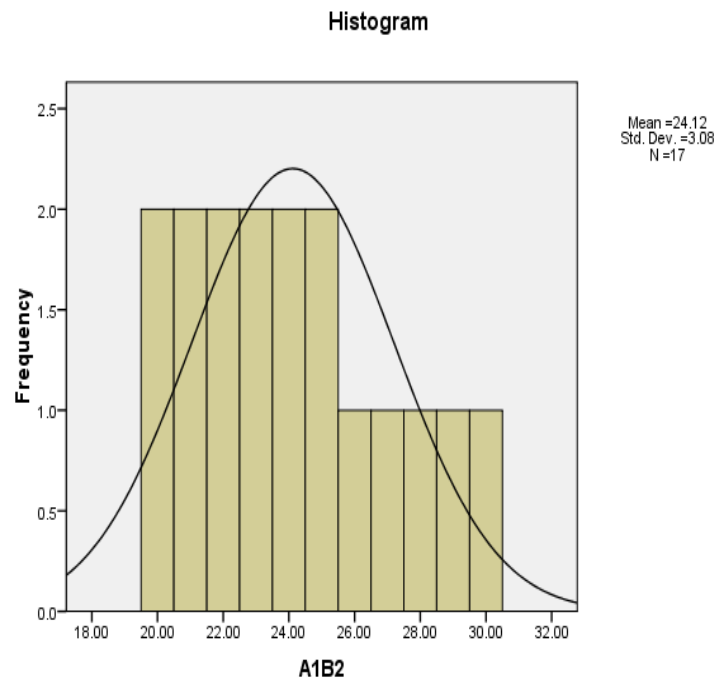
Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik yang terendah adalah 20 dan yang tertinggi 30. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 24.11 dan simpangan baku 3.07. Nilai median didapat 24.00 dan modus 20.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari tabel 13.

Tabel 13
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Sejarah kebudayaan Islam siswa yang
diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi
belajar instrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	20-21	4	26.66
2	22-23	3	20.00
3	24-25	3	20.00
4	26-27	2	13.33
5	28-29	2	13.33
6	30-31	1	6.66
		15	100.00

Dari tabel 13 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi instrinsik berada diantara Interval skor 26-27. Dari 15 siswa jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 4 orang (26.66%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 11 orang (79.98%).

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik ditunjukkan pada gambar 6



Gambar 6. Histogram hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik

7. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

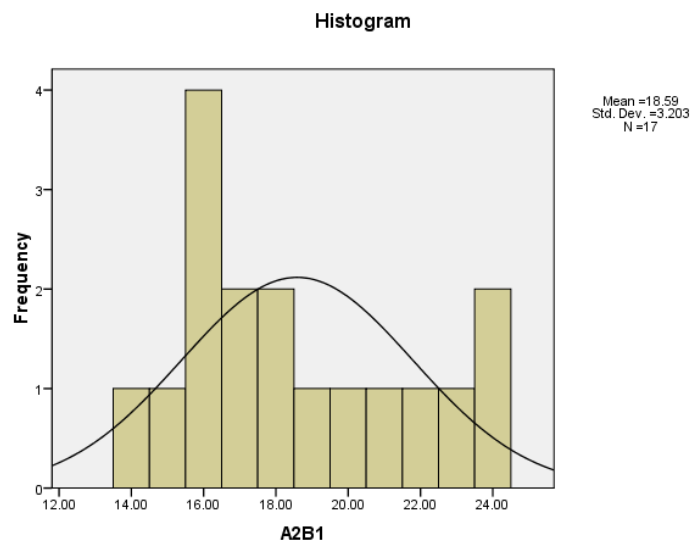
Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik yang terendah adalah 14 dan yang tertinggi 24. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 18.58 dan simpangan baku 3.20. Nilai median didapat 18.00 dan modus 16.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari tabel 14.

Tabel 14
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang
diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi
belajar ekstrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	14-15	2	12.5
2	16-17	6	37.5
3	18-19	3	18.75
4	20-21	2	12.5
5	22-23	2	12.5
6	24-25	2	12.5
		17	100.00

Dari tabel 14 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik berada diantara Interval skor 20-21. Dari 16 siswa jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 11 orang (68.75%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 6 orang (37.5%).

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Histogram hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik

7. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik.

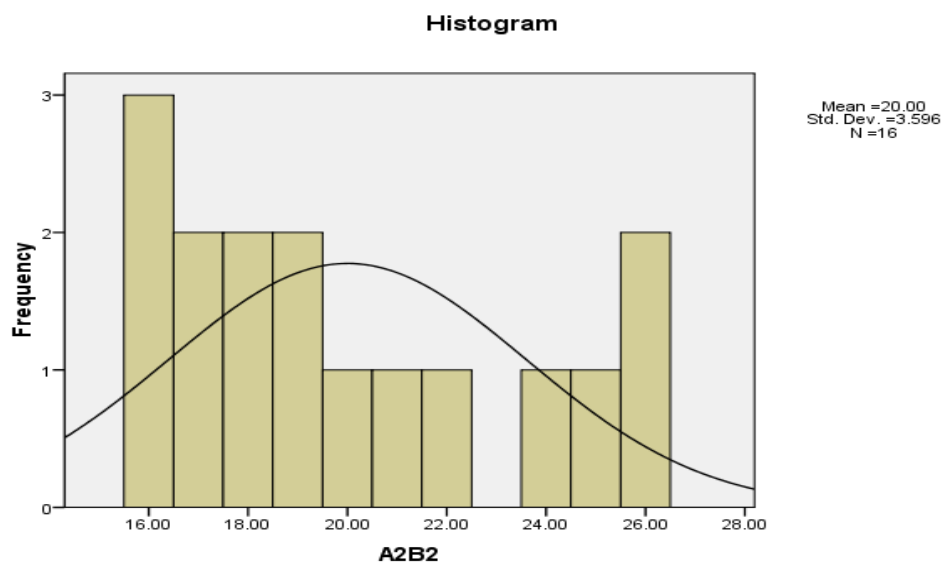
Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa skor tes hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik yang terendah adalah 16 dan yang tertinggi 26. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 20.00 dan simpangan baku 3.59. Nilai median didapat 19.00 dan modus 17.00. Penyebaran data tersebut dapat dilihat dari tabel 15

Tabel 15
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang
diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi
belajar instrinsik

No	Interval Skor	Frekuensi Observasi	Frekuensi Relatif(%)
1	16-17	4	25.00
2	18-19	4	25.00
3	20-21	2	12.50
4	22-23	1	6.25
5	24-25	2	12.50
6	26-27	2	12.50
		16	100.00

Dari tabel 14 dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik berada diantara Interval skor 20-21 dan 22-23. Dari 16 siswa jumlah siswa yang memiliki skor dibawah rata-rata sebanyak 8 orang (50.00%) dan skor diatas rata-rata sebanyak 7 orang (43.75%).

Untuk memberi gambaran yang jelas terhadap distribusi skor hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik ditunjukkan gambar 8



Gambar 8. Histogram hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional dan memiliki motivasi belajar intrinsik

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Salah satu persyaratan yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan analisis varians (ANAVA) adalah sebaran data diri setiap variabel normal. Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS 16 dilakukan Uji *Chi Square*, diperoleh data untuk tiap kelompok pengujian sebagai berikut :

Tabel 16
Uji Normalitas

[illegible]

Dari tabel 16 dapat dilihat bahwa semua kelompok data memiliki X^2 hitung lebih kecil dari X^2 tabel berarti semua kelompok data berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa persyaratan analisis normalitas terpenuhi untuk semua kelompok data.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat varians dari data yang dibandingkan sama atau tidak. Salah satu syarat untuk membandingkan dua kelompok data atau lebih, variansnya relatif harus sama. Uji homogenitas yang dilakukan yaitu membandingkan varians data hasil belajar dengan strategi bermain peran dan motivasi belajar, dilakukan juga terhadap motivasi belajar siswa. Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji Lavene.

Tabel 17
Uji Homogenitas

Descriptive Statistic

Strategi Pembelajaran	Motivasi Belajar	Mean	Std. Deviation	N
Bermain Peran	Ekstrinsik	2.69	.793	15
	Instrinik	2.44	.705	15
	Total	2.56	.746	30
Konvensional	Ekstrinsik	2.24	.664	17
	Instrinik	2.33	.651	16
	Total	2.28	.649	33
Total	Ekstrinsik	2.45	.754	32
	Instrinik	2.40	.675	31
	Total	2.43	.712	63

F	df1	df2	Sig.
.291	3	59	.831

Berdasarkan pada tabel 17 diperoleh besar harga $F=0,291 < \alpha = 0,831$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa memiliki variansi populasi yang homogen.

Sampel penelitian secara keseluruhan memiliki data yang berdistribusi normal dan populasi yang homogen. Dengan demikian uji prasyarat analisis telah terpenuhi dan dilanjutkan pengujian hipotesis menggunakan ANAVA dua jalur.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis penelitian terhadap analisis varians (ANAVA) factorial 2x2 dilakukan dengan program SPSS 16.

Tabel 18
Pengujian Hipotesis

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1.821 ^a	3	60.721	1.210	.000	.058
Intercept	361.632	1	361.632	720.639	.000	.924
Strategi	121.986	1	121.986	5.430	.005	.040
Motivasi	831.615	1	81.373	6.161	.005	.003
Strategi* Motivasi	33.480	1	31.830	5.891	.002	
Error	29.607	59	.502			
Total	403.000	63				
Corrected Total	31.429	62				

Berdasarkan Tabel Uji Hipotesis dengan *Analisis General Linier Univariate* diperoleh kesimpulan :

a. Hipotesis pertama :

Tabel hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16 memperoleh hasil menerima Hipotesis pertama. Hal ini dibuktikan pada tabel menunjukkan F_{hitung} sebesar 5.430 dengan taraf signifikansi 0,005. Pada tabel F untuk strategi

pembelajaran dengan dk (1,57) sebesar 4.02. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5.430 > 4.02$ pada taraf signifikansi 5%.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi konvensional. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi bermain peran lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional teruji secara empiris.

b. Hipotesis kedua :

Tabel hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 16 memperoleh hasil menerima Hipotesis kedua. Hal ini dibuktikan F_{hitung} sebesar 6.161 dengan signifikansi 0,005. Pada tabel F untuk motivasi belajar dengan dk (1,58) F_{tabel} sebesar 4.00. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6.161 > 4.00$ pada taraf signifikansi 5%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan hasil belajar SKI siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik lebih tinggi daripada hasil belajar SKI siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik teruji secara empiris.

c. Hipotesis Ketiga

Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa.

Hipotesis statistic yang diuji adalah :

$$H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$$

$$H_0 : \mu B_1 > \mu B_2$$

Tabel hasil uji menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} sebesar 5.891 dengan signifikansi 0,002. Pada tabel F untuk motivasi belajar dengan dk (2,57) $F_{hitung} > F_{tabel}$ sebesar 3.17. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5,891 > 3,17$ diterima pada taraf signifikansi 5%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar SKI siswa teruji kebenarannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara strategi bermain peran dan motivasi belajar siswa dalam memberikan pengaruh terhadap interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa, maka dilakukan uji Scheffee, sehingga interaksi tersebut dapat diperiksa berdasarkan pasangan rata-rata dari skor hasil belajar. Perhitungan uji Scheffee dilakukan dengan *Microsoft Excel*. Hasil ringkasan perhitungan uji Scheffe lampiran 18.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi instrinsik (24.11). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 8.65 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

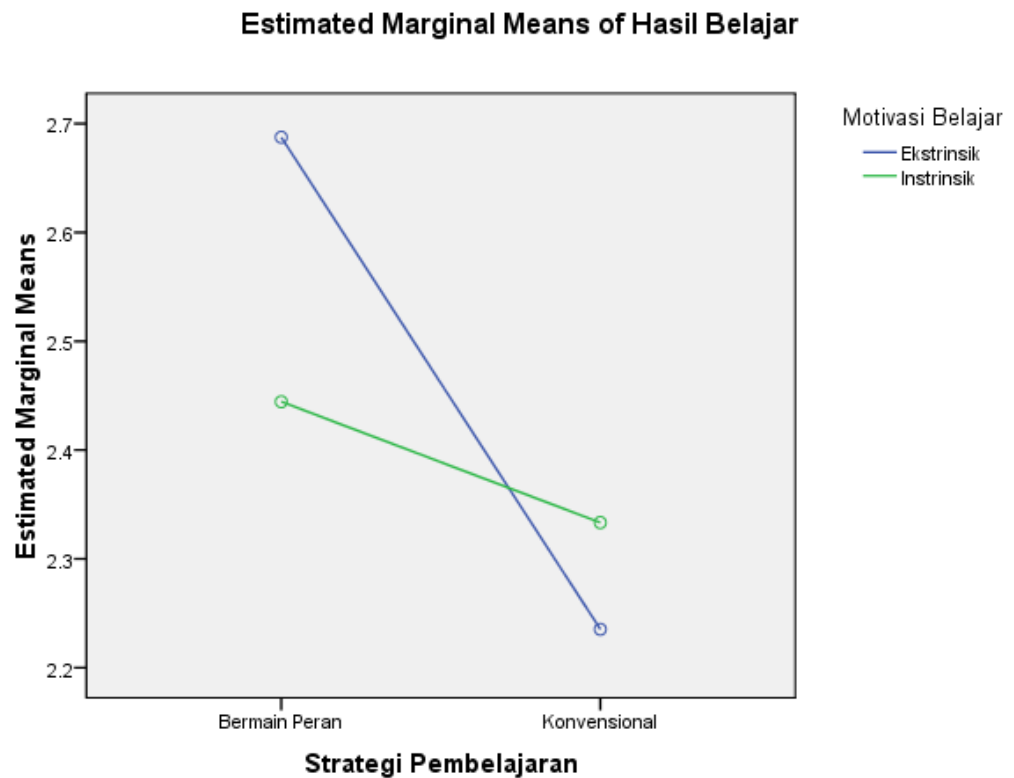
Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (18.58). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 4.45 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (21.20) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik (20.00).

Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 6.54 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik (24.11) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik (20.00). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 7.65 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik (24.11) lebih rendah daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik (18.58). Hasil analisis menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 6.75 > F_{tabel} = 2.85$ sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik *lebih baik* dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik. Untuk melihat interaksi antara strategi pembelajaran bermain peran dan konvensional dengan motivasi belajar dapat dilihat pada gambar 19.



D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian

- 1. Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dengan siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran konvensional.**

Hasil analisa data penelitian melalui uji anava dua jalur di putuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah kebudayaan Islam yang diajar dengan strategi bermain peran lebih tinggi di bandingkan dengan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang diajar dengan strategi konvensional. Hal ini di karenakan strategi bermain peran pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam penguasaan materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimsal. Pada strategi bermain peran siswa di tempatkan dalam tim belajar

yang beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran dan selanjutnya siswa bekerja dalam tim mereka dan memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran yang sedang di ajarkan. Hal ini dapat di pahami sebab dengan model pembelajaran yang menggunakan bermain peran siswa dapat menunjukkan kelebihanannya dalam memecahkan permasalahan dalam belajar. Pada prakteknya strategi bermain peran lebih menggunakan kerja sama yang baik dan memberikan kebebasan dalam berkarya untuk menyatukan pendapat setiap siswa dan memacu kecerdasan yang optimal.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik maka seorang guru harus merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya kompetensi tersebut. Kegiatan pembelajaran yang di rancang haruslah memberi peluang untuk mengakomodasikan segala potensi yang dimiliki siswa dalam memahami materi pelajaran. Strategi pembelajaran perlu di rancang dengan baik agar efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai pertimbangan untuk merancang strategi pembelajaran.

Materi pelajaran merupakan salah satu dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan seorang guru untuk memilih strategi pembelajaran. Cakupan aspek yang diperhitungkan dapat meliputi, sifat, materi, kedalam materi yang akan disampaikan. Materi yang sifatnya hafalan mungkin sudah cukup efektif jika disampaikan dengan metode ceramah. Sebaliknya materi yang sifatnya pemahaman aplikasi dalam kehidupan sehari-hari seperti materi Umar Bin Khatab dan Abu Bakar As-siddiq, maka perlu disampaikan dengan cara yang berbeda, misalnya dengan praktek. Dengan demikian kedalaman materi dan jumlah materi yang akan disampaikan juga akan menjadi pertimbangan dalam menentukan strategi.

Tujuan Utama Pendidikan sejarah kebudayaan islam adalah : meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai sejarah Umar bin Khatab dan Abu Bakar As-siddiq, sehingga peserta didik diharapkan untuk bisa meneladani sifat-sifat dari para khulafaur rasyidin dan memiliki akhlak mulia

ditengah-tengah masyarakat, bertanggung jawab dalam amanah yang diembannya, memiliki cita-cita yang luhur dan menumbuhkan semangat beribadah untuk menjalankan segala perintah dan menjauhi segala yang dilarang dalam ajaran Islam.

Selain strategi pembelajaran bermain peran yang dieksperimenkan dalam penelitian ini adalah strategi konvensional. Strategi konvensional sangat berbeda dengan strategi bermain peran. Strategi konvensional merupakan strategi yang sering digunakan pada pendidikan-pendidikan sejak zaman dahulu, dan hingga sekarang ini strategi konvensional masih banyak digunakan para guru. Pada strategi konvensional biasanya para guru selalu berceramah dalam menjelaskan materi pelajaran, selanjutnya siswa akan diperintahkan untuk mencatat hal-hal yang penting, setelah itu baru mengerjakan soal yang ada. Jika dilihat dari langkah-langkahnya maka strategi konvensional hanya mengandalkan kecerdasan pada masing-masing siswa tanpa ada motivasi dalam belajar sehingga hasil yang didapat dalam proses pembelajaran kurang maksimal.

Materi pelajaran merupakan salah satu dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan seorang guru untuk memilih strategi pembelajaran. Cakupan aspek yang diperhitungkan dapat meliputi, sarana dan prasarana yang ada serta biaya yang dibutuhkan untuk melakukan strategi tersebut.

Selain sifat materi pelajaran, salah satu dasar pemikiran lain yang digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran adalah karakteristik siswa. Sebab karakteristik siswa merupakan salah satu hal yang perlu diidentifikasi oleh guru untuk digunakan sebagai petunjuk dalam mengembangkan program pembelajaran. Setiap siswa memiliki mengakomodir potensi siswa secara maksimal dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dikelas.

Karakteristik pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi secara verbal, artinya bertutur secara lisan. Cara ini merupakan alat utamanya karena itu strategi pembelajaran konvensional sering diidentikan dengan ceramah, dan membahas soal.

Dilihat dari segi pendekatan yang digunakan strategi bermain peran menggunakan pendekatan yang berorientasi pada siswa. Strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasikan potensi setiap siswa akan membantu siswa belajar dan menangkap informasi lebih banyak. Strategi bermain peran mengakomodasikan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa termasuk motivasi belajar siswa. Setiap siswa akan belajar lebih optimal jika strategi pembelajaran yang digunakan mengakomodir cara belajar yang paling nyaman digunakan siswa. Siswa lebih termotivasi dan konsentrasi terhadap pelajaran. Selama ini siswa sering ribut dan mengerjakan kegiatan lain selama jam pelajaran karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran yang disampaikan guru. Strategi bermain peran berusaha mengubah suasana kelas secara total, dan mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dengan daya ingat yang kuat.

Dari segi aktivitas guru dan siswa, strategi bermain peran melibatkan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan porsi yang berbeda. Siswa mendapatkan porsi lebih besar. Guru berperan sebagai pemimbing dan motivator agar siswa mau belajar secara aktif dikelas. Selain aktivitas belajar mandiri, setiap siswa juga diharapkan mampu belajar bersama-sama dengan orang lain yang diwujudkan dalam kerja kelompok. Semua aktivitas ini dilakukan dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa dan membina hubungan positif untuk menghilangkan kecemasan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari segi bermain peran ini melibatkan bermacam-macam metode untuk menarik motivasi belajar siswa dengan teknik belajar untuk memudahkan siswa belajar. Ketika mengajar guru tidak hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan informasi, sehingga murid merasa senang dan setiap siswa diberi kesempatan yang untuk dapat menyerap informasi sesuai dengan motivasi belajar masing-masing.

Dari segi suasana kelas ketika proses pembelajaran, strategi bermain peran berusaha menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk belajar sehingga siswa merasa nyaman untuk belajar dan lebih mudah menyerap informasi.

Hubungan yang positif antara guru dan siswa serta suasana kelas yang tidak kaku dan tidak begitu formal akan membuat siswa menjadi lebih nyaman untuk belajar, permainan, warna dan musik dipadukan dalam menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dengan siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik

Pada dasarnya motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik memiliki kelebihan masing-masing. Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajar sendirinya. Sedangkan motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ini dorongan untuk mencapai suatu tujuan yang dapat dilalui dengan satu-satu jalan adalah belajar, dorongan belajar itu tumbuh dari dalam diri subjek belajar. Motivasi ini menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir, menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius, membesarkan semangat belajar.

Terjadinya perbedaan hasil belajar tidak lain disebabkan pengaruh dari strategi pembelajaran yang digunakan, dalam penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi bermain peran yang salah satu prinsip yang menuntut terbentuknya kelompok-kelompok belajar. Dan bagi siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik, hal ini menjadi penghalang dikarenakan motivasi bukan dari diri sendiri, kurangnya semangat belajar dan pada akhirnya memberi pengaruh kepada hasil belajar. Namun, perbedaan motivasi siswa dalam penelitian ini ternyata tidak menjadi faktor utama terjadinya perbedaan hasil belajar siswa, dengan alasan meskipun memiliki motivasi berbeda, hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi bermain peran lebih baik dibandingkan dengan siswa

yang memiliki perbedaan yang sama tetapi diajar dengan strategi pembelajaran konvensional.

Hasil belajar optimal akan diperoleh apabila beragam perbedaan seperti kebiasaan, motivasi, minat dan gaya belajar pada peserta didik diakomodasi oleh guru melalui pilihan metode mengajar dan materi ajar yang sesuai dengan motivasi belajar peserta didik. Pengajaran bidang studi apapun, hanya bisa ditingkatkan kualitasnya, apabila guru memahami karakteristik peserta didik dengan termasuk motivasi belajar mereka.

Berdasarkan analisis pertama disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik dan instrinsik. Siswa dengan motivasi ekstrinsik cenderung lebih dipaksa untuk meningkatkan motivasi belajarnya, sedangkan siswa dengan motivasi instrinsik cenderung dari dalam diri sendiri sehingga motivasi belajarnya meningkat.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa kompetensi berbahasa meliputi kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Dalam hal ini keempat kompetensi berbahasa yang dibutuhkan diakomodasikan baik oleh siswa dengan tipe motivasi ekstrinsik dan instrinsik.

Dapat dilihat bahwa kecenderungan yang dimiliki siswa dengan motivasi ekstrinsik kurang motivasi belajar siswa kurang aktif. Sehingga dapat dipahami bahwa hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik lebih tinggi dibandingkan siswa memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

3. Terdapat interaksi strategi pembelajaran dan Motivasi belajar dalam mempengaruhi Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan analisis data penelitian melalui uji anava diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a Artinya terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar pada pendidikan sejarah kebudayaan Islam.

Jika motivasi belajar peserta dan gaya mengajar guru dapat diselaraskan, maka banyak hal-hal positif yang bisa dicapai secara optimal seperti suasana

belajar yang menyenangkan, gaya belajar, dan hasil belajar siswa yang memuaskan.

Berdasarkan hasil analisa data penelitian melalui uji scheffe untuk mengetahui pasangan manakah yang berinteraksi secara signifikan akan diperoleh kesimpulan-kesimpulan berikut :

1. Hasil belajar sejarah kebudayaan islam siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.
2. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.
3. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik.
4. Hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar instrinsik.
5. Hasil belajar sejarah kebudayaan islam siswa pada kelompok dengan strategi pembelajaran bermain peran dan memiliki motivasi belajar instrinsik lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok dengan strategi konvensional dan memiliki motivasi belajar ekstrinsik.

Untuk kesimpulan pertama dianalogikan seperti kesimpulan pada hipotesis yang kedua yaitu terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik dan instrinsik, yang diajarkan dengan strategi bermain peran dibandingkan dengan hasil belajar pendidikan sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik dan instrinsik dan dibelajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Artinya, siswa dengan kedua tipe motivasi belajar tersebut lebih baik jika belajar menggunakan strategi pembelajaran bermain peran.

Untuk kesimpulan kedua, dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran bermain peran mengakomodasikan kedua tipe motivasi belajar. Guru merancang strategi dengan mempertimbangkan metode-metode yang mengakomodasikan tidak hanya dengan motivasi ekstrinsik dan instrinsik saja. Sehingga didalam kelas dengan kedua motivasi ini dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan mendapat porsi yang sama.

Kesimpulan selanjutnya, hasil belajar pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang memiliki motivasi instrinsik dan ekstrinsik dan dibelajarkan dengan strategi pembelajaran bermain peran lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik dan instrinsik dengan strategi pembelajaran konvensional. Seperti telah dijelaskan strategi konvensional adalah strategi yang cenderung monoton dan tidak menuntut siswa untuk beraktivitas banyak selain mendengarkan dan melihat, sehingga siswa merasa bosan dan tidak konsentrasi untuk belajar mengakibatkan mereka sulit menangkap pelajaran.

Strategi pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran yang berisi tentang rangkaian kegiatan dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan, dan dalam penelitian ini strategi yang dipakai adalah strategi bermain peran, yaitu suatu strategi penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan sehingga termotivasi untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan motivasi adalah daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, dan pengalaman.

Motivasi merupakan mendorong minat belajar siswa dan strategi adalah cara yang dilakukan para guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan hidup. Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran bermain peran telah memberi pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara umum, dan bersinergi secara khusus terhadap siswa yang memiliki motivasi intrinsik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik, hal ini juga berlaku pada strategi pembelajaran konvensional, yang memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa, baik yang memiliki motivasi ekstrinsik maupun intrinsik. Namun, pengaruhnya tidak begitu besar jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran.

Interaksi yang terjadi antara strategi pembelajaran dengan motivasi yang dimiliki siswa disebabkan oleh beberapa hal, yaitu :

- a. Strategi pembelajaran yang tepat pada materi tertentu akan memunculkan suasana belajar yang tidak membosankan.
- b. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga terangsang untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
- c. Motivasi setiap siswa sangat mempengaruhi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Adanya faktor keterampilan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran.

Interaksi ini menunjukkan adanya hubungan antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar untuk mempengaruhi hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa. Dengan kata lain, semakin baik guru menerapkan strategi pembelajaran bermain peran maka semakin baik hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik khususnya dan motivasi lain pada umumnya.

2. Keterbatasan Penelitian

Ada tiga hal pokok yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Strategi pembelajaran, dalam penelitian ini ada dua strategi yang digunakan dan diteliti terhadap hasil belajar siswa, dan hasil adalah strategi pembelajaran bermain peran lebih baik pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional.
- b. Perbedaan motivasi siswa, dalam penelitian ini terdapat dua motivasi yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik, kedua motivasi ini diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar, dan hasilnya adalah siswa yang memiliki motivasi intrinsik mendapat hasil lebih baik dari siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik
- c. Interaksi strategi pembelajaran dengan motivasi belajar dalam penelitian ini ditemukan hasil bahwa terjadi interaksi strategi pembelajaran dengan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar SKI.

Ketiga hasil penelitian diatas diperoleh setelah penulis melakukan penelitian di MIS Al-Manar Tembung dengan mengangkat judul tesis : Pengaruh Strategi Bermain Peran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VI di MIS Al-Manar Tembung.

a. Kelebihan

- 1) Penerimaan pihak sekolah sangat baik terhadap penelitian dan memberikan waktu yang seluas-luasnya untuk pelaksanaannya.
- 2) Sarana dan fasilitas yang dimiliki pihak sekolah sudah tersedia. Namun, terbatas jumlahnya.

b. Kelemahan

- 1) Pelaksanaan rancangan pembelajaran sering terkendala masalah alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahapan startegi pembelajaran yang dilakukan. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dengan strategi yang diterapkan sehingga butuh waktu yang lebih lama bagi guru untuk menerapkan setiap aktivitas yang telah dirancang

- 2) Jumlah siswa yang cukup banyak disetiap kelas eksperimen membuat guru sulit untuk memantau setiap aktivitas siswa dan memastikan semua siswa melakukan instruksi sesuai dengan keinginan guru.
- 3) Strategi pembelajaran bermain peran merupakan strategi yang belum pernah diterapkan di kelas sampel, sehingga butuh waktu untuk membiasakan siswa dengan berbagai perubahan aktivitas kelas yang berbeda dengan aktivitas biasanya.
- 4) Fasilitas sekolah belum memadai, sehingga penggunaan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam penerapan startegi pembelajaran belum maksimal.

Kelemahan diatas merupakan kelemahan penelitian, maka hasil penelitian ini masih kurang sempurna, untuk itu diperlukan penelitian lanjutan dengan sarana lebih memadai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang di ajar dengan strategi pembelajaran bermain peran secara keseluruhan lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang di ajar dengan strategi pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata strategi bermain peran sebesar 70.33, sedangkan nilai rata-rata strategi konvensional sebesar 61.82.
2. Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa yang memiliki kecenderungan motivasi belajar intrinsik lebih tinggi dari pada hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa yang memiliki kecenderungan dengan motivasi belajar ekstrinsik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa dengan motivasi intrinsik sebesar 74.13 dan nilai rata-rata siswa dengan motivasi ekstrinsik sebesar 60.25.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa sejarah kebudayaan Islam. Hal ini dibuktikan dengan perolehan perhitungan SPSS yang menyimpulkan bahwa harga $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $5.891 > 3.17$ pada taraf signifikansi 5%.

B. Implikasi

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi konvensional.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemilihan strategi yang tepat terhadap materi pembelajaran, merupakan cara terbaik yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkat minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keterampilan guru dalam pemilihan strategi yang tepat, menjadikan waktu pertemuan berkualitas dan pembelajaran menjadi efektif. Bukankah hal ini yang menjadi keinginan setiap guru. Tetapi, kebanyakan guru kurang menyadari

betapa sudah tentu hasil belajar yang diperoleh berdeda, baik dalam nilai maupun dalam bentuk makna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran bermain peran memberikan hasil belajar yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Hal ini berarti strategi pembelajaran bermain peran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah kebudayaan islam. Hal ini lebih dapat dimengerti karena melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat maka akan dapat meningkatkan minat, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan pada akhirnya berdampak pula pada keberhasilan dan ketercapaian tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu tujuan utama dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam adalah untuk meneladani sifat-sifat dari sifat rasullah SAW dan untuk dapat mengetahui wujud ibadah anak didik kita maka harus kita lakukan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Mengandalkan guru dan buku dalam memahami makna pendidikan sejarah kebudayaan islam dengan berbagai macam materi hanya akan menciptakan Suasana belajar yang tidak menyenangkan (membosankan) bagi siswa. Siswa hanya duduk pasif sibuk membaca buku, kurang berkomunikasi dengan teman sekelasnya maupun guru. Guru sebaiknya harus lebih memperhatikan, membimbing, jika siswa masih terikat dan tidak merasa bebas mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian siswa akan merasa lebih memegang peranan dan bebas menentukan hasil pemikirannya sendiri tanpa merasa khawatir melakukan kesalahan.

Guru yang mengajar sejarah kebudayaan islam ini harus melihat motivasi siswa terlebih dahulu yang berada dikelas yang akan diajarkannya. Setelah guru tersebut mengetahui maka dia dapat menentukan startegi pembelajaran apa yang paling baik dipilih untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif. Siswa yang memiliki motivasi instrinsik lebih suka dan peduli apa yang mereka dengar dan lebih memilih mendengarkan dibandingkan berbicara. Cara guru untuk berkomunikasi dengan siswa yang memiliki kecenderungan motivasi ini adalah

harus lebih menciptakan suasana belajar yang nyaman supaya motivasi ekstrinsik lebih bersemangat dalam menerima pelajaran.

Strategi bermain peran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini memiliki kecenderungan motivasi belajar ekstrinsik hasil belajarnya cukup tinggi daripada diajarkan dengan strategi konvensional. Hal ini berarti bahwa strategi bermain peran adalah cocok dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam bagi siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik. Karena memang motivasi ekstrinsik ini harus dipaku terlebih dahulu. Guru sebaiknya berusaha menyeimbangkan energi mereka, bukan meminta mereka diam atau menganggap mereka sudah mengerti akan pembahasan yang diajarkan.

Perbedaan motivasi belajar siswa menuntut guru untuk mengetahui dan memahaminya sehingga dapat mendesain strategi pembelajaran yang sesuai dengan motivasi belajar yang dimiliki siswa yang akan diajarkan meskipun sulit untuk mendesain strategi pembelajaran yang sesuai untuk seluruh motivasi belajar.

2. Perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar instrinsik.

Selain faktor dari luar diri siswa seperti metode pembelajaran, faktor dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, motivasi belajar dan gaya belajar juga mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapainya. Hasil belajar yang optimal akan diperoleh apabila beragam perbedaan seperti kebiasaan, minat dan gaya belajar pada peserta didik diakomodasikan oleh guru melalui pemilihan strategi pembelajaran dan materi ajar yang sesuai dengan motivasi belajar peserta didik.

Setiap anak memiliki motivasi yang berbeda, maka salah satu tugas guru mengetahui motivasi yang dimiliki anak berupaya untuk merangsangnya dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang harus dilakukan seorang guru adalah memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga strategi tersebut mampu mengembangkan daya pikir anak dan keterampilan hidup saat mereka berada di luar kelas.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seseorang siswa yang memiliki inteligensia cukup tinggi, boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk berbuat/belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi, jadi yang penting bagaimana menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.

Motivasi merupakan salah satu determinan penting dalam belajar, para ahli sukar mendefenisikannya, akan tetapi motivasi berhubungan dengan

- (1) arah perilaku,
- (2) kekuatan respon (yakini usaha) setelah belajar siswa memilih mengikuti tindakan tertentu, dan
- (3) ketahanan perilaku atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berperilaku menurut cara tertentu.

Setiap orang pasti mempunyai cara atau motivasi belajar yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, siswa yang memiliki motivasi instrinsik memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik. Perbedaan ini tidak lain dipengaruhi oleh strategi pembelajaran bermain peran yang dalam prinsip pembelajarannya ditemukan hal yang disenangi oleh siswa memiliki motivasi instrinsik. Namun demikian, hasil belajar dari kedua motivasi tetap lebih baik diajar dengan strategi bermain peran dibandingkan dengan diajar strategi konvensional.

Dengan demikian para guru di MIS Almanar Tembung medan dan juga bagi semua guru selayaknya mempunyai pengetahuan dan pemahaman serta wawasan yang luas tentang karakteristik siswa salah satunya adalah motivasi belajar. Selain guru memiliki pengetahuan motivasi belajar, guru juga harus memiliki pengetahuan bagaimana mengukur dan menentukan motivasi siswa yang dominan. Guru yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi akan merasa

menyesal dan marah pada dirinya sendiri apabila hasil kerjanya tidak baik karena seharusnya ia memperoleh prestasi yang tinggi. Hal ini supaya guru dapat merancang pembelajaran yang mendukung potensi siswa yang termasuk motivasi belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan juga seminar atau pelatihan untuk meningkatkan wawasan guru tentang motivasi belajar siswa.

3. Interaksi strategi pembelajaran bermain peran dengan motivasi belajar siswa yang pengaruh terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan uji lanjutan diketahui terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar pendidikan Sejarah kebudayaan Islam (pada materi Umar bin Khattab dan Abu Bakar As-siddiq). Kesimpulan yang diperoleh bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar ekstrinsik dan instrinsik akan memperoleh hasil belajar pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih tinggi jika diajar dengan strategi bermain peran.

Strategi pembelajaran bermain peran saling berinteraksi dengan motivasi belajar siswa, sehingga memberi pengaruh terhadap hasil belajar Sejarah kebudayaan Islam. Hal ini disebabkan tepatnya pemilihan strategi pembelajaran dalam pelaksanaan materi ajar didalam kelas, menstimulus motivasi intrinsik secara khusus dan motivasi ekstrinsik secara umum, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberi pengalaman baru bagi siswa yang dapat bermanfaat dimasa akan datang.

Dengan demikian interaksi yang terjadi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan sejarah kebudayaan Islam, menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja.

C. Saran

1. Bagi guru Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam di sarankan untuk menggunakan strategi pembelajaran bermain peran dan menyesuaikannya dengan materi ajar.
2. Bagi guru Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam disarankan untuk mengikuti berbagai pelatihan yang berkaitan dengan peningkatan cara mengajar, membaca buku-buku yang berkaitan dengan strategi pembelajaran, dan menguasai IT sehingga dapat memahami berbagai strategi pembelajaran, mendapatkan informasi terbaru dalam dunia pendidikan, dan melakukan perubahan terhadap cara mengajar di kelas serta mengevaluasi cara mengajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan mengajar.
3. Bagi guru Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam di sarankan untuk membaca buku-buku psikologi yang bertujuan untuk memahami langkah-langkah atau cara mengetahui motivasi yang dimiliki siswa.
4. Bagi guru Pendidikan sejarah kebudayaan Islam disarankan untuk memperhatikan gaya mengajarnya sendiri untuk menciptakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa yang memiliki motivasi yang berbeda.
5. Bagi pengelola sekolah dalam hal ini pihak sekolah disarankan untuk membuat program pelatihan yang berkaitan model-model pembelajaran.
6. Bagi dinas pendidikan beserta jajaran yang terkait dengannya, disarankan untuk tidak membedakan peningkatan kualitas guru SKI dan guru umum.